YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

# Oyungezer

Kasım 2019/11 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 145 • ISSN: 1307-8933

OYNADIK

# DIABLO IV

CEHENNEMİN KAPISINI ARALADIK

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)







# İÇİNDEKİLER



## SELAM OGZ!





## PORTAL



## DOSYA



## İNCELEMELER



## ALT



## MEDDYA



## DATA



## PİKSEL



# DEATH STRANDING

**Çıkmadan önce büyük olay oldu, çıktıktan sonra da tartışılmaya çok uzun süre devam edecek belli ki.**







124

# The Outer Worlds

Fallout'un Fallout'luktan çıktığı bir dönemde bu oyuna gerçekten ihtiyacımız vardı.













Overwatch 2 diyor! Yeni WoW paketi diyor! DIABLO IV DİYOR!!! Ne yapıyorsun Blizzard?!?!



C. SERPİL ULUTÜRK
*serpil@oyungezer.com.tr*

*Hoş Geldiniz!*

## DIABLO SEN NELERE KADİRSİN...

Yıllar önce bir Blizzcon'da, hepimizin çenesini yerlere düşüren bir sürpriz yapıp Diablo 3'ü duyurmuştu Blizzard. Dergiyi bitirmemize birkaç saat kalmıştı. Eh, mantıklı olanı yapıp bu haber hiç gelmemişçesine sayfaları matbaaya gönderecek değildik herhalde... Oturduk, kapağı, içeriği elden geçirdik, sayfa planını yeniledik, Oyungezer'in ilk Diablo sayısını böylece şapkadan çıkan şeytan eşliğinde, epey de gecikerek hazırladık...

Neredeyse 10 yıl sonra yine benzer bir ay yaşıyoruz. Dergi, matbaa, biz, hep birlikte oturduk Diablo 4'ün duyurusunu bekliyoruz. Oyungezer'in 12. yaşını bu eski dostla kutlayacak olmaktan da mutluyuz. Tabii Blizzard bu kez de tersine bir sürpriz yapıp "Ne Diablo'su ne 4'ü? Yok öyle bir şey, dağılın bakalım!" demezse. Ben olayları yerinde izlemek, parmağımla işaret edip "işte her şey burada oldu demek" için BlizzCon'a geldim, Los Angeles'tan bildiriyorum bu ay. O nedenle sözü şimdi Ömer'e bırakayım.

**Ömer:** Pıt pıt pıt... Ses... Ses deneme... Pıt pıt... İlk defa yazıyorum buraya, normalde heyecanlanır, ne diyeceğimi bilemezdim ama öyle bir ay oldu ki... Serpil'in anlattığı Diablo 4 mevzusu, Death Stranding'in erkenden gelivermesi, Modern Warfare'in Aral sağ olsun geç gelmesi, ummadık taş Disco Elysium, umduk taş The Outer Worlds falan derken hem kafalar hem de gözler döndü.

Ayın en büyük telaşesiniyse The Game Awards sayesinde yaşadık. Geoff Keighley'den gelen bir mail'le ödül jürisine seçildiğimizi öğrendik. Yıllardır işimizi olabildiğince profesyonel ve eğlenceli yapmaya çalışmamızın bir ödülü gibiydi resmen, onore olduk ve aday adaylarımızı belirlemek için yüzlerce mail döndürdük. Yorulduk ama eğlenceliydi de be!

Onun dışında, ben de kutlamadan geçemeyeceğim: Mutlu yıllar OGZ!

# Selam! OGZ

forum, email, twi... facebook, youtu...



Geçtiğimiz aydan hayat dersleri: Dişiniz iltihap yapar, yanağınız şişmeye başlarsa geçer diye beklemeyin, koşa koşa dişçiye gidin, çok kötü oluyor sonra :,(

Not: Taha Perister, senin mektubunu çekmecemde unutmuşum ya, bu ay atlamış oldum, çok kaotik aydı, kusuruma bakma :/

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
ARES AYBAR

## Şeytan azapta drrr-çıçı-ım-pah!

### Get the hell out of here and be a goddamn man!

Başlıktan anlayabileceğiniz gibi geçenlerde Red Dead Redemption 2'yi bitirdim ve resmen boşluğa düştüm. Çevremde hakkında konuşabileceğim kimse olmadığından bu oyuna olan sevgimi size kusmak istedim (böyle söyleyince biraz tuhaf oldu gerçi). Aslında Haziran sayınızdaki "Yeni insan istiyoruz ahali!" fermanınızdan beridir yazmak istiyordum fakat 6 ay gibi kısacık bir süre sonrasında yazabildim. Ne yapalım geç olsun güç olmasın :) Sorulara geçelim:

1. Sizce Divinity, Pillars gibi izometrik RYO'ların çok yapılmamasının sebebi nedir? Ne de olsa ara sahne, karakter animasyonları vs. için çok uğraşmak gerekmiyor.

2. RDR2'deki Arthur Morgan'ı resmen çok sevdim. Sadece oyunlarda değil, film ve kitaplarda bile bu kadar iyi yazılmış karaktere rastlamadım. Oyun boyunca resmen canım ciğerim oldu. Sizi bu kadar etkileyen bir karakter oldu mu? Olduysa hangileri?

3. Puanlama sisteminizi hiç direk 9 vermek yerine mesela 9.3, 7.8, 5.3 gibi yapmayı düşündünüz mü? Bence daha detaylı ve güzel olur. Belki eski sayılarda vardır, ben yeni sayılırım.

6 aydan sonra sonunda yazdığım için sonunda içimdeki bir yükten kurtulmuş gibi oldum :) Kasım sayısında yazımın yayınlanması dileğiyle.
*- Altay Çaya*



**Hoş beş geldin Altay, duyduğuma göre yabancıları sevmeyen kasabalar varmış ama biz bu kasabada yabancıları sevgi yumaklarına dolarız!**

*Benim de etrafımda oyunlarla ilgili konuşabileceğim kimse olmadığı için seni çok iyi anlıyorum. Bu nedenle bir dahaki sefer için 6 ay bekleme! - Ares*

**1. Haydaa, n'aptın ya :) Yazım da animasyon, modelleme vs. gibi zorlu ve zaman alan bir süreç ki izometrik RYO'lar üç boyutlu olanlardan kat kat fazla metin içerirler çoğunlukla. Hatta bu oyunlarda seçimler diğer RYO'lardakilerden çok farklı sonuçlar doğurma eğilimindedir ve oyuncuyu çok farklı noktalara götürür. Gördüğün metin kadar farklı tercihlerde bulunduğun için görmediğin metin de vardır yani izometrik RYO'larda genelde. Hiç öyle kolay iş değil yani :) Ha bir de şu var; kitlesi küçük değil izometrik RYO'ların ama aşırı büyük de değil ve bu oyunlar ortalama bir oyuncunun zaten aylarını alır. Piyasa bunlarla dolarsa birçoğu oyuncuların fazla radarına girmeden kaybolur. Ben mesela türü severim ama hâlâ Tides of Numenera'ya ne kadar istesem de vakit bulamadım daha. Atom RPG'yi oynama ihtimalim var gibi bile hissetmiyorum mesela. Bir de Disco Elysium çıktı ki hiç sorma…**

**2. RDR 2'yi oturup oynamayı başarırsam ben de çok seveceğim kendisini eminim. Şahsen bende en çok yer etmiş karakterler genelde Final Fantasy, Persona, Metal Gear, Dragon Age ve Mass Effect serilerinden. Say desen hangi birini sayayım :) Yakın zamanda FF8'i baştan bitirdiğim için şu ara Squall-Rinoa sevgim ağır basıyor sanırım ama biraz. Ha bir de yakın geçmişte tanıştığım Yakuza'nın karakterleri var tabii. Kazuma ve Majima'nın ikisinin de yeri çok ayrı.**

Bize Yazın!  **Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!**

*Sen sorunca düşündüm de benim yok sanki. Genelde oynadığım tarzlarla ilgili olsa da karakterlerden çok hikâyeler etkiliyor beni. - A*

**3. Ah Altay ah… Kanayan yarama parmak bastın. Şu anki puanlama sistemimizden, değil hoşlanmamak, ölümüne nefret ediyorum. 100'lük skalanın büyük taraftarı olmamda o şekilde notlamadaki küsuratların her zaman mantıklı olmasa da değerli olduğunu düşünmem, şu an 9,1'lik ve 9,9'luk oyuna aynı puanı vermemizin yarattığı rahatsızlık, 10'luk skalanın sıkıcılığı, +'nın buçuk değil de kanaat notu olmasının muğlaklığı gibi bir sürü sebep var. Belki ileride daha geniş geniş yazarım ama derginin geneli benimle aynı fikirde değil, çok da üsteleyemeyeceğim o nedenle. Buradan kendi çapımda propaganda yapmakla yetineyim :)**

*Tam da dergi içerisinde bu konuda beyin fırtınası yapıldığı dönemde güzel bir konuya değinmişsin. Ömer'in çaktırmadan eklemeyip soruyu senin yazdığını varsayıp ben de puan sisteminin gereksizliğini düşünenlerden olduğumu belirterek konuya biraz daha farklı bir bakış açısı getireyim. Kaç kişi kaldı notlara göre kitap, oyun ya da film tercih eden? Bir okur ya da notu veren kişi gerçekten de 7,3 ile 7,4 arasındaki farkı algılayabiliyor mu? - A*

**O zaman bir daha 6 ay bekleme de omuzlarında yük birikmesin, herkes Sam Porter Bridges değil, kaldıramazsın nemelazım :)**

*6 ay değil, en kısa sürede yeniden görüşmek üzere! - A*

## Biraz geek konuşalım, biraz oyun

Merhaba güzel insanlar ve Oyungezer ailesinin güzel yazar ve editörleri. Uzun zamandır sizi büyük bir hayranlıkla takip ediyorum. Geçen Haziran abonelik yaptım çünkü burada derginiz zor bulunuyor (Tanrı'ya şükür abonelikkkk!!!!!!) :) Bu yazıyı arkada Legends Never Die ve Metallica dinlerken yazıyorum (ne kutsallık ama).

İlk olarak Eylül sayınızda Rüya arkadaşımız çizgi roman fiyatıyla ilgili bir şey sormuştu sanırım. Ben uzun zamandır çizgi roman okuyorum ve çeviri işine giriştim. En başlarda, yıllar önce tabii, fiyatları uygundu; bilgisayar oyunu, dergi, manga ve çizgi roman için ucu ucuna da olsa para yetiyordu fakat şu an ciddi anlamda pahalı, bu yüzden sadece bildiğimiz çizgi romanlar dışında webtoon'dan karikatürler okuyabilirsin. İnternette de uygun fiyata çizgi roman satan yerler var, olmadı gelsin bakalım onlineeeeee.

Bu arada sizden beni teselli etmenizi bekliyorum çünkü San Diego Comic Con bittikten 1 gün sonra San Diego'ya gittim :(((((

Bir de bende Nintendo DS var ve Mario Kart aldım fakat bozuk çıktı. Bana satın alacağım oyun önerir misiniz? Muhtemelen onu satıp Switch alacağım.

Sizleri severek okuyorum ve sayenizde dizi, film ve anime listem büyüdü. Çok sık anime izleyen biriyim, güzel önerileriniz de bana çok yardımcı oldu. İyi ki varsınız, sizleri seviyorum. Yeni sayınız kargoda 1 gün gecikince deli oluyorum. Her defasında posta kutunuzu doldurup her sayıda başınızı şişirecek bir okurunuz :) *- İris Eryılmaz*

**Aman efendim o güzellikler, hayranlıklar falan bizden size gitsin (of çok pembiş girişler oluyor hep, bir dahaki mektuba metal giriş yazacağım).**

*Hell yeaaaaahh!!!! - A*

**Rüya'ya ve çizgi romanların pahalılığından yakınanlar için burada bırakıyorum o halde söylediklerini. Yalnız o değil de çeviri yaparkenki imlan da mektubun gibiyse vah halimize :)**

**Ben de senden beni teselli etmeni bekliyorum, ben de Comic Con bittikten önce veya sonra San Diego'ya gitmedim :)**

*San Diego değil de bir Comic Con'a gitmek isterdim. Aa, Şubat ayında burada bir Comic Con mu olacakmış? Kıskanmayın! =P - A*

**Bence hiç satma ya DS'i, onu satıp Switch kumbarasına ekleyeceğin para çok fazla olmaz zaten ki DS dünyada en fazla sayıda kaliteli oyuna sahip konsollardan biri, sağda solda yıllarca kullanırsın. Zelda'lar, Mario'lar, Pokémon'lar haricinde The World Ends With You, GTA: Chinatown Wars, Advance Wars'lar, Shin Megami Tensei'ler, Elite Beat Agents… Say say bitmez.**

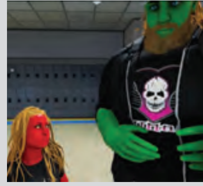
**Heh, naçizane anime tavsiyelerime kulak asman sevindirdi. Bizim kafalar her daim şişmeye açıktır, yine bekleriz çok geçmeden!** Güzel sözler için de iri teşekkürler!

*Sadece genel posta kutusunu değil, oynadığın oyunlara hâkim ya da kendini yakın bulduğun kişilere direkt de yazabilirsin. Oyun muhabbeti hiçbir zaman kafa şişirmez. Arayı soğutmayalım. - A*

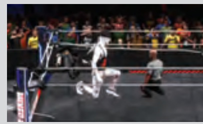


Destiny 2'yi Steam'e çıkarmak Bungie'ye yaradı.

### Videolarda Bu Ay



→ Valla bu ey en büyük eğlencem WWE 2K20 videoları izlemekti. Gerçekten de piyasaya sürmüşler bu oyunu, şaka gibi :]) Dunkey'den gelsin: ***tinyurl.com/ogz-145-wwe-dunkey***



→ Bir tane de Charlie'den: ***tinyurl.com/ogz-145-wwe-charlie***



→ Derginin en azından burasında Diablo IV'ten kaçabileceğinizi mi düşünmüştünüz? Hah! ***tinyurl.com/ogz-145-d4-sinematik***

Selam! OGZ forum, email, twitter, facebook, youtube

## Oyun medyası ne alemde?

Buradan tüm Oyungezer okuyucularına ve pek tabii sizlere selamlar olsun. Birkaç yıl önce ilk defa size posta yazmıştım ve yazdığım sayının dergisini almaya giderken, yıllardır dergi okuyan birisi olmama rağmen, sanki ilk defa oyun dergisi alıyormuşum gibi heyecanlanmıştım. Yine öyle olması umuduyla oturdum bugün klavye başına. Kısacası, yayınlayın be abi! Yayınlayın be!

**1.** Sizler oyun medyasında çalışan insanlarsınız. Son yıllarda Youtube ve Twitch gibi platformlarla beraber oyun medyasındaki insanlar daha bir popüler hale geldi. Çoğu insan, özellikle de yaşı küçük olan arkadaşların aklında merak edilen bir konu var: Oyun sektörünce çalışmak dışarıdan gözüktüğü kadar eğlenceli mi? Gerçekten hem oyun oynayıp hem para mı kazanıyorsunuz siz? (Oyun yapmaktan değil, medya kısmından bahsediyorum bu arada.)

**2.** Bu konuda ne kadar fikriniz var bilmiyorum ama ben kendi çapımda öyküler yazmaya, büyük evrenler yaratmaya çalışan birisiyim. Fakat şöyle bir problem var ki, mesela yazılım öğrenmek isteyen Youtube'a yazıyor, bir sürü eğitim videosu çıkıyor, piksel art isteyen yazıyor yine çıkıyor. Her konuda bir yerlerde eğitici içerikler mevcut. Konu hikâye oluşturma, roman yazmaya gelince ne bir video ne bir kitap bulabildim bunun hakkında. Varsa bile çok üstünkörü var. Sizler biliyor musunuz? Tekniklerini öğrenmek, kendi kendimi eğitmek için neler yapabilirim? Yoksa herkesin dediği gibi sadece daha çok yazarak mı oluyor bu olaylar?

**3.** Ülke ekonomisinin geldiği durumdan ve internet medyasının oldukça artmış olmasından olsa gerek siz dergiler her an kepengi indirecekmişsiniz gibi geliyor, bizi bırakmayın bence. Ben her ay gibi alırım. Vallaha.

Şimdiden çok teşekkürler. Umarım yayınlanır da evime bir sayfa daha dergi sayfası asmış olurum. *- Ahmet Furkan Kızılay*

**O kahrolası klavyenin başına otur ve en kısa zamanda o lanet parmakların tekrar kıpırdadığını göreyim Ahmet Furkan yoksa evine gelir ve bütün bulduğum figürleri, oyuncakları ve pelüş hayvanları yakarım anlıyor musun beni!? Of metal giriş yapayım dedim ama beceremedim galiba…**

*Hem de hiç olmadı. - A*

**Neyse hoş geldin yeniden :) Ne zaman yazdın da biz yayınlamadık ha?**

**1. Heh o daha bir popüler hale gelenler arasında biz yokuz ya pek. Bak kaç yıldır YİM'lik yapıyorum burada daha Ekşi başlığım bile yok, Ekşi başlığı olmayana popüler denir mi, hangi devirde yaşıyoruz :) Yani oyun oynamak dışında oturup kafa patlatıp yazılar yazmak, yazıların redaksiyonunu yapmak, ekibi organize etmek gibi ufak tefek başka görevlerimiz de var da evet, oyun oynayarak para kazanıyoruz şeklinde özetleyebilirim durumu yine de :) Ama şunu da söyleyeyim, ben mesela zamanında reklamcılık ve OGZ arasında kariyer tercihi yapmıştım, reklamcılık daha çok kazandıracaktı ama sevdiğim şeyi tercih ettim. Pişman değilim (ay sonları** ödenecek **faturaları gördüğüm zamanlar hariç) ama oyun medyasında olup da çok paralar kazanan pek kimseyi de tanımıyorum bizim ülkede. Para önemli, kimse önemsiz demesin. İleride bu taraflarda çalışmak isteyenler pek de rahat yaşamayacağını göze alsın derim (mesela oyunları seven, serbest yazar olmak isteyen, kalemine güvenen, omer@oyungezer.com.tr'ye 1-2 deneme yazısını atmak isteyen, 25 yaşını pek de aşmamış insanlara göz kırpılır işbu parantezde).**

*Benim de başlığım yok ama derginin başlığında bana giydirilmiş bir yorum var, o zaman ben Ömer'den daha popüler biriyim, haha!. - A*

**2. İnternet üzerinde yazma dersi veren, adım adım öğreten, neredeyse yazacağın kitabı seninle birlikte yazan eğitim programları var. Oldukça pahalılar (ve İngilizceler) ama göz atmaya değer yine de. Hangisi sana uygundur hangisi değildir bir şey diyemeyeceğim, bilmiyorum. YouTube üzerindeyse gerçekten seçenek çok fazla yok. Ellen Brock isimli bir editörün kanalı var, onu kesinlikle önerebilirim ama. Bildiğimiz anlamda adım adım eğitim şeklinde ilerlemese de kendi tarzında**

Oyunların tepe noktalarından biri olan RDR 2'yi deneme sırası nihayet PC'cilerde.



**çok faydalı ve öğretici videoları. Kanaldaki oynatma listelerine bir göz at.**

*İmkanlarına bağlı olarak bulunduğun şehirdeki etkinlikleri de takip etmelisin. Hiç tahmin etmeyeceğimiz bir şehirde yazarlık üzerine atölyeler, sohbetler veya kamplar olabiliyor. - A*

3. Cansın :)

*Biliyor musun, bana da öyle geliyor. OGZ Online için yapılan son tasarım değişikliğini görünce "derginin kapanacağının ilk adımı" gibi çokbilmiş bir tahmin yapmıştım kendi kendime. Bir şey bildiğimden değil, bir gün bu anın geleceğinden çekiniyorum sanırım. - A*

**Duvara mı asacaksın? Bu sayfayı özel kuşe kâğıda falan basabiliyor muyuz ya? Olmuyor mu? Peki…**

*Ah, ne gerek vardı sırf ben cevap veriyorum diye duvara asmalara… - A*

## Grind en gerçekçi mekanik

Yeniden merhabalar Oyungezer ailesi. Yeni oyunların geleceği aylarda kendi geleceğim için oyunlara ara vermem gerekti, o yüzden derginin değeri şu an benim için kutsal kitap gibi. Hatta gibisi fazla bile kalabilir. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Uzun bir görev zinciriyle besbelli



# Anket



## HANGİSİNİ YAPSINLAR?

%40 En sevdiğim oyunun filmini

%14 Dokunmayın ikisine de!

%46 En sevdiğim filmin oyununu

### → BAŞKA NE DEDİLER?

Tarkan'ın açık dünya RYO hayali, çık aklımdan! @Mustafa Bilici

Hikâyeye sadık kalınan BioShock filmi bir Inception, bir Zindan Adası etkisi bırakır. @Kuzey Yıldırım

Warcraft filmi tekrar yapılsın ama Blizzard'ın sinematiklerini yapanlar yapsın. @Barış Özçelik

John Wick'in adam akıllı bir oyunu olsa iyi olurdu. @Ogün Hatinoğlu

### → TEK BİR OYUNUN MÜZİKLERİNİ ÖNERECEK OLSANIZ?

Gris. Tek kelimeyle şaheser. @Emir Tuna Aslantaş

Nier: Automata tabii ki. Oynanışı, karakterleri kadar müzikleri de efsane. @Tunahan Coşkun

Gothic 3. Kai Rosenkranz neden daha fazla oyunda çalışmıyor, neden kimse kovalamıyor bu adamı anlamıyorum. @Burak Türe

Transistor. Oyunu bitirmedim ama yıllardır müziklerini dinliyorum. @Ayşenur Özkaya

Undertale-Deltarune. Oyunları kaç kez oynarsam oynayayım, size eşlik eden tatlı OST'leri kaç kez dinlersem dinleyeyim bıkmayacağım. @Mustafa Yiğit Tekdemir

### → @OYUNGEZER: DIABLO IV'E NASIL BİR KARAKTER SINIFI EKLESELER ÇOK ACAYİP OLUR? [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Aquaman! @pebblesinmymind

Herkes motion capture'la kendisini oyuna soksa çok travmatik sonuçlar doğabilir bence. @gizemsedef

Summoner istiyorum! Ama Necro gibi değil, dev iblisler veya melekler çağırsın. @omerakdag







# Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

bir grind nasıl ayrılır. Nasıl bir görev dizaynı grind hissiyatını gizler?

**2.** Geçenlerde öğrendiğim kadarıyla manga, anime ve benzeri Japon medyalarının hep lisede geçmesinin nedeni Japon insanının hayatında boş zamanı olduğu tek dönemin lise olduğu gerçeğiymiş. Yoksa onlar da mı uyuyan bir millet? Çok çalışmak kültür olabilir ama katlanan intihar ve olmayan doğum oranları pek parlak bir gelecek değil. Ülke gidişatına bakarsak bizi de bu şartlar mı bekliyor?

**3.** Bir olayın scripted event olduğu nasıl oyuncudan güzel bir şekilde gizlenir?

Bu ay biraz uzatmış olabilirim, mazur görünüz. Cevapları merakla bekliyor, şu anki halim kadar zinde hissetmenizi diliyorum (şu an yürüyerek ofisinize erzak taşıyabilirim). Sonraki ay görüşmek dileğiyle, soğuyan havadan korunmanızı tavsiye ederim. - Murat

**Selamlar Murat. Ful ara vermeseydin, günde yarım saat - 1 saat sisteminde devam etseydin keşke, boğucu olabilir süreç yoksa ama sen bilirsin tabii.**

*Düzenli olduktan sonra oyun oynamak oynamamaktan daha faydalı olabilir diye düşünüyorum. - A*

**1. Eh bu işin tek bir formülü yok tabii. Güzel bir yazım, görev sırasında yaşanacak şaşırtıcı gelişmeler, doğru ses-görsel kullanımıyla oyuncuyu büyüleyerek yapılan işin monotonluğunu egale etmek… Tabii hiçbiri olmadan bariz tırmalamak da zevkli olabiliyor. Stardew Valley, Euro Truck Simulator ve benzerlerinin verdiği de benzersiz bir tat var neticede.**

*Git 34 tane havuç topla. Topladın mı? Şimdi de git 21 tane kurbağa bacağı bul. O da tamamsa orklardan %18 ihtimalle düşen gazoz kapaklarından 16 tane bul. Hepsini karıştıracağın tencere de aha şuradaki mağaranın dibinde. İçerideki onlarca örümceğe karşı dikkatli ol. İşte böylelikle elflerin canına okuyabilirsin??? - A*

**2. Aynen dediğin gibi, Japonya'da çalışma hayatı gerçekten abartı zorlu ve bu patronlardan başka hiç kimseyi mutlu etmese de böyle bir kültür oluşmuş. İntihar oranları tepelerde, evlilik oranları diplerde. Bütün iş yerleri için söyleyemem tabii bunları, her iş yerinin durumu kendine özgüdür ama kültür genel olarak bu şekilde yani. Animelerin çoğunun lisede geçmesinin sebebi sadece bu değil, animeler karakter gelişimini merkezde tutarlar genelde ve karakter gelişiminin en güzel işlenebileceği dönem de lise dönemi, onun da etkisi var ama lise sonrasındaki çalışma kültürünün de bunda etkisi kesinlikle yadsınamaz. Biz o duruma gelir miyiz? Doğum oranlarında gelmeyeceğimiz kesin maalesef ama çalışma şartlarının ekonomiyle orantılı olarak giderek kötüleştiği de bir gerçek. Bunun sonuçlarını insanların genel mutsuzluk ve asabiyet halinden görebilirsin zaten.**

*Bizim ülkemizi neler beklediğini ne sen sor ne ben söyleyeyim. Ekonomik kriz odaklı geleceğimizde bizi bekleyen en büyük zorluk diğer milletlerin aksine çalışkanlık, ahlak ve dürüstlük seviyelerimizin sürekli azalması. - A*

**3. Eh bunun da tek bir formülü yok elbet ama en çok kullanılanı ve en etkili olanı durduk yere değil de oyuncu bir şeyle meşgulken yaşanan olaylar. Ne bileyim FPS'de normal çatışmadasındır, gaza gelmiş ve çatışmayı aşıp düzlüğe çıkmaya odaklanmışsındır ama o sırada altındaki toprak aşağı iner, afallarsın ve olaylar gelişir…**

*Önceden yazılmış olayların gelişigüzel gerçekleştiği hissi yaratılmak isteniyorsa, temelinde oyuncuyu başka bir şeyle oyalamak vardır. Ömer'in bahsettiği gibi savaş ortamında olmazsın da karakterinin akıl sağlığını ya da halkının açlığını düşünüyorsundur. - A*

**Zindeliğin daim olsun Murat! Daha soğuk havalarda görüşmek üzere!**

*Yeşilin her tonunu görebildiğim bir ayı geride bırakacağım şu günlerde aniden 10 derece düşen hava sıcaklığına azıcık moralim bozulsa da son 45 günde 2 defa grip olmayı başararak dolaylı yoldan kendimi bu kışa hazırlamış buluyorum. Zindelikse ayrı bir konu, keşke sırrını da paylaşsaydın! Sevgiler. - A*

## FM'ye mi girsem?

Selam OGZ! Herkes gibi klasik bir başlangıç yapmak istiyorum. Öncelikle derginizi 100. sayıdan beri takip etmekteyim (100›den önce de aldım da düzenli değildi :D). Derginiz dopdolu ve çok güzel içerikler barındırıyor. Oyun incelemeleri olsun dosya konuları olsun birbirinden güzel. Merak etmeyin klasik kısım bitti. Hadi o zaman sizlere soracağım birkaç soru var:

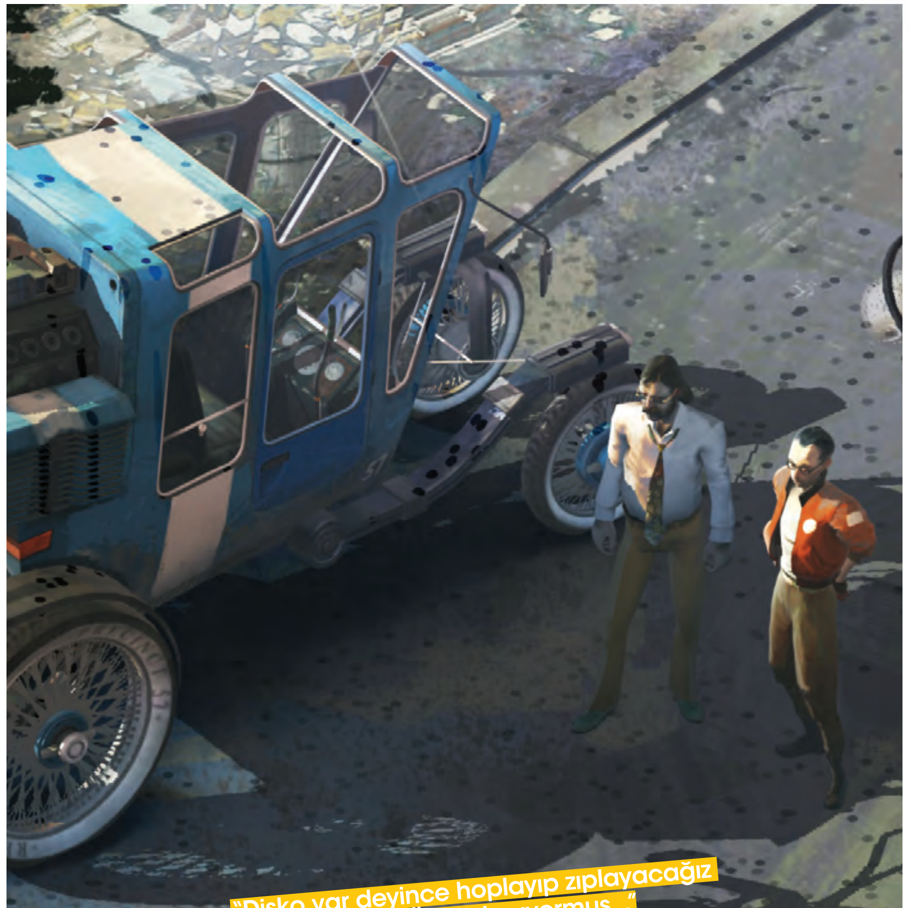
**1.** Elimde eski PC ve PS CD'leri var. O CD'leri nasıl satabilirim? Aralarında Okami, Persona 4 ve DMC gibi nice eski ama altın oyunlar var (Alamancı akrabalarıma teşekkür ederim).

**2.** FIFA kariyer olsun PES analig olsun artık oynamaktan sıkıldım. İnternette dolaşırken birden karşıma FM 19 çıkıverdi, direkt istek listesine ekle yaptım. Sizce FM alınır oynanır mı? (Şu an FM 20 için para biriktirmeye başladım.)

**3.** FM'de Türkiye 3.Lig, Amatör Küme gibi modlar mevcut mu? (Hedefim Amatör Küme'den takımı alıp 1. Lig'e çıkarmak.)

**4.** Son zamanlarda PS'den PC'ye geçiş yapmaktayım. Platform ve co-op oyunlar oynamaktayım. Yazdığım türlerle ilgili oyun tavsiyesi?

**5.** Steam hayatımın yarısı Cities: Skylines oynamakla geçmiş olabilir (400+ saat). Artık



"Disko var deyince hoplayıp zıplayacağız sandım. Öyle olmuyormuş..."




# Yazı yazmak konusunda YouTube'da sağlam eğitim videoları bulmak biraz zor.

yavaş yavaş sıkılmaya başladım diyebilirim. Ve artık onun yerine geçecek bir ya da birden fazla oyun oynamak istiyorum. Mesela dükkân, restoran, AVM ve daha nicesini yönetmek güzel olabilir. Ama en büyük isteğim beni Cities: Skylines cehenneminden kurtaracak bir oyun. Her türlü öneriye açığım.

6. 2019'un son çeyreğinde ve 2020 yılında çıkacak oyunlardan hangisi kesin olarak alınmalı? (En fazla 3 tane olsun, malum oyun fiyatları :(:(:(:( )

Ehh buraya kadarmış OGZ ailesi. Bir o kadar güzel, bir o kadar tuhaf, bir o kadar devrik bir mektup :/ Kasım sayısında görme dileğiyle. Ha bu arada kasımda benim doğum günüm var (16 Kasım), mektup dergide olursa iyi bir hediye olur bana. İnşallah noktalama ve yazım yanlışlarını düzeltiyorsunuzdur yoksa rezil olurum.

Daha soracak soru var da sıkmayayım sizi, artık öbür mektuplarıma.

Sizleri seviyorum OGZ ailesi (düzenleme yapmayı unutmayın) - Barış Fafa

**Ben de güzel sözlerin için teşekkür ederek başka bir klasikliğe imza atayım o halde. Hatta bir de üstüne hoş geldin diyeyim de tam olsun.**

**1. Sana kötü haberlerim var, PC oyunlarının koleksiyonerler için değeri olmuyor pek. PS 1-2 oyunları da aynı şekilde, çok değerli sayılmazlar. Ama sen yine işin uzmanı Emre Sümer'e sor, yanıltmış olmayayım. Adresi sumer@oyungezer.com.tr**

**2. "Uzak dur, FM bağımlılıktır, uyuşturucudur, pişmanlıktır" diyeyim, sonra da "lan bu yıl alıp oynasam mı tekrar" diye kendimi derin düşüncelere bırakayım, sonunda da mikrofonu işin uzmanı Ares'e uzatayım.**

*Sen Ömer'e kulak asma. Final Fantasy, LoL veya PUBG gibi çoluk çocuk oyunlarına zaman harcamak yerine hayatın en önemli konularından biri olan futbolu derinlemesine yaşayabileceğin bir oyuna geç de olsa denk gelmiş olmanın mutluluğunu yaşa :P Ben FM20'yi ön siparişe çıktığı gün satın aldım. Maddi olarak seni zorlamayacaksa Kasım ayı içerisinde çıkacak yeni oyunu denemeni tavsiye ederim. Öte yandan FM19 da kesinlikle iş görecektir. - A*

3. *Amatör kümeyi de dâhil eden modlar çeşitli gruplar tarafından geliştiriliyor. Açıkçası ben FM'de modlamaya karşı biriyim. 2. Lig Beyaz Grup takımlarından biriyle bu başarıyı yakalaman da seni yeterince tatmin edecektir. - A*

**4. Trine 4'lü sayıya denk geldin tam, onun için de ilerleyen sayfalara göz atmanı salık veririm. Önceki Trine'lar da co-op oynanıyor galiba hatta. Güzel seridir. Onlar dışında efsane oyun Rayman Legends'ı da öneririm co-op oynanabilen platform olarak. Broforce'un da adını anayım bir de.**

5. *Tropico'nun latin ezgileriyle donatılmış hikâyesine davet edelim seni. Ben de benzer şekilde bir oyun arıyorum ama tam olarak AVM, dükkân veya kırtasiye yönetebileceğin ve gerçekten zevk alabileceğin bir oyuna henüz denk gelmedim. Prison Architect, Jurassic World Evolution, Planet Coaster, Two Point Hospital, Anno 1800, Banished ve Frostpunk gibi oyunlara bir göz atabilirsin. - A*

**6. Son çeyrek diyorsak Ekim de, yani bu sayıdaki zilyor tane oyun da giriyor işin içine :) Şu sıralarda bizim yazar ortamlarında öyle bir Disco Elysium goygoyu gidiyor ki sorma. Ben de o muhabbetlerden aşırı gaza geldim zaten :) Herkese göre bir oyun değil ama okumayı seviyorsan direkt ilk ona atla. Eh bir de kimsenin adını bile duymadığı Red Dead Redemption 2 diye bir oyun çıkıyor PC'ye. Evet pahalı ama yani her kuruşa değecek oyunlardan olduğu konusunda tüm dünya hemfikirdir sanırım. Üçüncü önerim de bedava hale gelen ve Steam'e çıkan Destiny 2 olsun. Death Stranding gelmeden evvel acayip sardırdım, ortamlarda Destiny Destiny dastana, Traveler girmiş bostana diye dolaştım. Bu ay kaldığım yerden devam, o 960 görülecek!**

*Öhhö Football Manager öhhöö - A*

**Dergi bu ay çok ağır ilerliyor, bu gidişle doğum gününde anca piyasada olacak zaten :) O yüzden mutlu yıllar!! Düzelttim düzelttim merak etme. Bir ay sırf gıcıklığına bütün mektupları imlaları falan düzeltmeden yayınlamak istiyorum ama o ay bu ay değil :) Sevgiler bizden!**

*O ayın bu ay olmamasına sevindim, arada ben de kaynardım yoksa! Şimdiden nice mutlu yıllara Barış. - A*

## Değişmeyin

Selamlar. Son aylarda Mektup köşesine ayrılan sayfaların arttığının farkındayız ve iyi böyle.

Geçen ay bir okurun Level'da olup da Oyungezer'de olmayan köşeler için yazdıkları konusunda fikrimi söylemek isterim: Lütfen zorlama sayfalar eklemeyin. Okur mektuplarından anlaşıldığı kadarıyla, okuyucu sizi doğallığınız ve içtenliğinizden dolayı seviyor. Başka dergilerde var, illa bizde de olsun görüşüne karşıyım.

İlla bitirmek için yüklediğim oyun sayısı irili ufaklı, eski yeni yirmiyi buldu. İşteyken, akşam eve gidince şu oyunu kesin bitireyim, sonunu görüp sileyim diyorum, yatağa giderken bakıyorum o oyunu hiç açmamışım bile :/

İyi oyunlar, iyi eğlenceler. - Celalettin Ceylan

**Selamlar Celalettin, yoktun uzun zamandır, özlettin kendini! Zamanında yazdığımız**

# Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube





## Söyleyin Çizelim!

Geçen ay "öneri gelmezse buranın ömrü az olacak" dedikten sonra mail yağdı resmen, çizimi yapan Eren Eryürekli seçerken zorlandı :) Emir Gümüşbaş, Ozzy Uzumaki, İris Eryılmaz, Arınç Alp Eren, Prodyzz Tr, Hümeyra Demir, Celalettin Ceylan, Taha Tunç Sağlam ve Barış Fafa, hepinize teşekkürler! Hümeyra, Emir ve Ozzy, sizin öneriler de özellikle güzeldi ama bu ay Taha'nınkinden yürüyelim dedik: Norman Reedus, PTT'de işe başlıyor! Yedekte duruyor yine diğerleri de ama öneriler gelmeye devam etsin! Oyunlarla ilgili olmasına, biraz da enteresan olmasına özen gösteriniz!

"Siz bu satırları okuduğunuzda..." diyeceğim ama muhtemelen derginin çıkışı RDR 2'nin PC çıkışıyla aynı güne falan denk gelecek, o yüzden ayın başını geçtim ayın herhangi bir zamanında bu satırları okuyor olursanız kendimizi şanslı hissedeceğiz :) Mektuplara ara vermek yok ama ha!

**Kılıç ve Büyü Hikâyeleri dosyasına attığın güzel yorumları hayatta unutamam. O gazla bir de Post-Apokaliptik Hikâyeler yapmıştık ama ona hiç yorum gelmeyince gazımız söndü, benzerini yapmadık mesela (yazar burada gaza getirin de yenisini yapalım, çok güzeldi bence onlar demeye getiriyor).**

**Yok zorlama sayfalar eklemeyiz, hatta ekleyemeyiz zaten merak etme :) Ne bileyim, cosplay kısmımız olsa güzel olur muydu? Olurdu tabii ama o kültürle çok içli-dışlı bir yazarımız da yok mesela, bir şeyler yazmaya kalksak eğreti durur her şekilde. Ama şu da bir gerçek ki bazı bölümlerin biraz tazelenmeye ihtiyacı var dergide. Siz okurların da önerileri olursa değerlendirmekten onore oluruz efenim.**

*Sırf yılın oyunu, puanlama sistemi ya da sıradan bir dosya konusu için yapılan yazışmaları ve karşılıklı ikna çalışmalarını görsen, istemediğimiz değil istediğimiz değişikliklerin bile ne yollardan geçtiğine şaşırırdın. Okuyucu tarafını kaybetmemiş ve üstelik daha ofise gitmemiş bir serbest yazar olarak rahatlıkla söyleyebilirim ki doğallık ve samimiyet bence de bu derginin temel taşı. - A*

**O birikmiş oyun sendromu oyuncunun klasiğidir, olmazsa olmazıdır. Bende de biraz garip işliyor o durum mesela. Tides of Numenera, Into the Breach gibi oynamak istediğim oyunlara tam girişeceğim, "aa King's Bounty de güzelmiş, aa Trails of Cold Steel'in ikincisini de oynayayım bari, şu Destiny 2'yi de bir denesem sanki" gibi dağılmalarla sonuçlanıyorum. Eh, en büyük derdim bu olsun tabii, hiçbir şey oynayamamaktan iyidir :)**

*Tüketim çılgınlığının biz oyunculara en büyük zararı da bu sanırım. Bir benzeri bende de var tabii ama bunun da şu şekilde önüne geçmeye çalışıyorum. Yeni oyun almıyorum. Dergide incelemek için ya da gerçekten çok sevdiğim oyunlar olduğunda bu yasağı deliyorum ama önceliğim elimdeki oyunları bitirmek oluyor. Tabii oyunu bitirip sileyim diye değil, oynarken güzel zaman geçireyim diye açmak lazım. Bir de sürekli FM oynamamak önemli. Yoksa bir maç daha yapayım derken zaman akıp gidiyor. - A*

**Sana da aynı dilekler Celalettin, yine bekleriz!**

*Birkaç ay çok oyun oynayamayacağım. Benim yerime de oynayın! - A*



## Gelecek Ayın Misafiri

En taze yazarımız Mutlu buralarda önümüzdeki ay. Kendisi strateji oyunlarına merakıyla ve zevksizliğiyle meşhur (Total War: Warhammer'ları sevmemek ne demek yahu?!) İlk kez konuk oluyor Selam'a. Mektupsuz bırakmayın ki üzülmesin, yazık :)




İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**



# Kartuşlara Üfleyen Adam

**Emre Sümer**

sumer@oyungezer.com.tr

## Uyuyan güzel

Biliyorum büyük ihtimalle bu tarz bir yazı yazdığım için gene pişman olacağım ama saçma sapan bir anımı paylaşmak istiyorum sizinle. Yanlış hatırlamıyorsam 2008'in yaz mevsimi olsa gerek, koca bir arkadaş grubu olarak hiçbirimizin çalışmadığı harika bir dönemdi. Ekipçe bütün hayatımız Playstation oynayarak, boş muhabbet yaparak, içerek, anime izleyerek ve manga okuyarak geçiyordu. İşte bu harika yaz günlerinden birinde de saatler süren dövüş oyunu turnuvalarımızın yorgunluğunu bir şeyler yiyerek atmaya karar vermiştik.

Ekipçe yürürken kuzenim kendine ayakkabı bakmak için bir dükkâna girdi ve biz de dışarıda onu beklemeye başladık. Beklerken de muhabbet ne hikmetse milletin dişçi maceralarına, kanal tedavilerine gelmişti saçma sapan bir şekilde. Bu konu benim de içimi ciddi biçimde gıcıklasa da gene de inatla devam ediyorduk. Lakin şimdi ismini vermeyeyim, bir arkadaşım pek iyi görünmüyordu. Keza beti benzi atmış biçimde "abi kapatın şu konuyu kötü oluyorum ben" dedi. Biz de tabii hehe diyerek anında dalga geçtik. Fakat arkadaşım bir elini omzuma attı ve ağzı yarı felçli biçimde "ağbi ben kötüğ…." gibisinden şeyler geveleyerek kendisini patates çuvalı misali yere bıraktı. Gerçekten de bayılmıştı.

> "BİR TIP UZMANI ASLA GEÇ KALMAZ, HEP TAM VAKTİNDE ORADADIR."

Arkadaşımızı hemen yanımızda yer alan merdivensi taş bir yükseltiye yatırdık. Kendisini ufak ufak vurarak uyandırmaya çalışıyorduk ama o bataryası bitmiş terminatör gibi öylece kaskatı biçimde yatıyordu. İşin ilginci yoldan geçen insanlar da yolun kenarında yatan baygın bir insanı pek takmıyordu. Ekipçe pek alışık olduğumuz bir durum değildi bu. O yüzden ne yapacağımızı pek bilmiyor, çaresizce arkadaşımızın Uyuyan Güzel misali uyanmasını bekliyorduk. Gelin görün ki o an galaktik bir mucize gerçekleşti ve "durun ben onu uyandırırım şimdi" diyen fakat nereden çıktığını hiç anlamadığımız bir şarapçı dayı arkadaşımızın yanına çömeldi.



Şarapçı dayı ellerini arkadaşımızın alnına koydu. Ve başparmaklarının arka tarafıyla Oberyn'in kafasını patlatmaya çalışan Dağ gibi bastırarak masaj yapmaya başladı. Sanki alın derisini yüzmeye çalışıyor gibiydi. Şarapçı dayı bastırdıkça arkadaşımız yattığı yerden "ıııh, ıııh" diye acı içinde inleyerek tedaviye cevap verdiğini belli ediyordu. Tedavisinin sonuç vermeye başladığını gören dayı bir sonraki adıma geçti. Çenesini arkadaşımızın alnına sıkıca dayadı ve akvaryumun dışına düşmüş balık gibi ağzını hızla açıp açıp kapatmaya başladı. Masajını çene hareketleriyle sürdürüyor ve ortaya başkasına anlatsanız asla inanmayacağı bir görüntü çıkıyordu. Keza gördükleri karşısında aklını yitiren kuzenim engel olmaya çalışsa da dayı onu durdurdu ve "birazdan uyanır" dedikten sonra karizmatik biçimde dönüp gitti.

Her şey inanılmaz biçimde hızlı gelişmişti. Dayı ne ara gelmiş, ne ara alternatif tıp uygulamış, ne ara gitmiş inanın anlayamamış, olanlara reaksiyon verememiştik. Sanki bir hayal yaşıyor gibiydik. Fakat dayı da, tedavisi de gerçekti. Zira birkaç dakika sonra arkadaşımız gerçekten de gözlerini açmıştı. Hemen nasıl olduğunu sorduk ve koluna girerek ayağa kaldırdık. Alnını ovalayan arkadaşımızın dudaklarından şu sözler döküldü:

"Dayı ağzıma s*çtı. Bildiğin acıdan uyandım lan."

Dayı nereden çıkmıştı, nereye kaybolmuştu, uyguladığı tedavinin sırrı neydi, bu soruların cevapları hâlâ meçhul...

***Not: Arkadaşımızın neden bayıldığını sonra öğrendik. Meğer annesi çalıştığı için gündüz evde oynarken içer diye sık sık limonata yapıyormuş. Kendisi de limonatayı sevdiği ve yazın kavurucu sıcağında habire içtiği için tansiyonu oynamış salağın.***



# Hayalet Gemi

İhsan C. Asman
ihsana@oyungezer.com.tr

## Aynadan yansıyanlar

> COĞRAFYA KADER, TAMAM AMA "COĞRAFYA" VE "KADER" KELİMELERİNİ DAHA DERİNLEMESİNE DÜŞÜNMELİ

Muhtemelen 2001-2002 sezonunu burada hatırlayamayacak okurlarımız epey bir fazladır. Özet geçmem gerekirse, Galatasaray'ın Türkiye'de şampiyonluk ipini Lucescu yönetiminde rahatça göğüslediği, Şampiyonlar Liginde ise çeyrek finalin kapısından döndüğü epey keyifli bir sezondu. Babam Levski Sofya maçından itibaren başlayan, 5 Süper Lig maçı artı "elenene kadarki tüm Avrupa maçları" şeklinde olan yarı-kombineyi alırken ne ben ne de o, statta 7 Şampiyonlar Ligi maçı izleyeceğimizi tahmin edemezdik (o zaman ikinci turda da gruplar vardı ve Galatasaray; Barcelona, Liverpool ve Roma'nın olduğu bir tür ölüm grubuna düşmüştü). Ne maçlar izlemiştik baba-oğul be! Luis Enrique, Saviola, Kluivert, Rivaldo, Batistuta, Totti, Cafu, Hyypiä, Owen gibi adamları çıplak gözle görmüştük. Şanslıydık.

O sezon defalarca Ali Sami Yen'e gittikten sonra iki şeyi çok net anlamıştım: Futbol izlemesi muazzam keyifli bir oyundu ama mesela ilkokuldaki kız arkadaşlarımın yahut annemin o mis çim kokusunu içlerine çeke çeke, keyifli bir Ağustos akşamında benim yaşadığım zevki yaşamalarına imkân yoktu, çünkü nasıl desem, pek "kızlara" göre değildi ortam. Tabii maçları TV'de ya da statta izlemenin dışında, mahallede de arkadaşlarla bol bol futbol maçları yapardık. Kimi zaman yeter sayıyı bulamadığımızdaysa, yani mesela 3-4 kişiysek, 9 aylık denen oyunu oynamayı yeğlerdik. Burada da mevzu biraz ilginç: Sonuncu olan anne, sondan ikinci olan kız kardeş oluyordu. Oyunun kazanınaysa baba titri layık görülüyordu. Yani oradaki çocuklar olarak çoğumuz günün büyük çoğunluğunda annesiyle muhatap olan tiplerdik, zira herkesin babası tüm gün çalışırdı. Dolayısıyla hepimiz babadan çok anneye yakındık. Çok seviyorduk annemizi sevmesine de... Aramızda oynadığımız oyunlarda kaybedene layık gördüğümüz sıfat da anneydi! Dedim ya, ilginç.

Cinsiyetçilikle ilgili sosyal mesajımı verip yazının finalini yapacağımı sandınız değil mi? Yanıldınız. Şimdi filmi biraz daha ileriye sarıyorum: Geçenlerde Jack Ryan'a girişeyim dedim. Ege'nin yanı sıra, internette yaptığım araştırmalardan da Türkiye bölümlerinin o alışıldık Hollywood filmlerindeki gibi değil de daha bir özenli olduğunu falan okudum. Hm, ne güzel. Ama ülkemizin geçtiği 6. bölüme geldiğimde tadım fazlaca kaçtı: Artık klasikleşen Türklerin Arap gibi gösterilmesi mevzusuna girmiyorum bile (Türkiye kısmının Fas'ta çekilmesi, TV'de Türkçe-İngilizce altyazı eşliğinde -Paris Church Saldırısı?!- Arapça yayın, Adana'daki tüm tabelaların Arapça olması gibi alışıldık şeyler (hmm bu olabilir gerçi)). Ama göçmen kaçakçılarının keleşlerle ve iç savaşla boğuşan kimi Orta Doğu ülkelerinin alametifarikası olan Toyota pikaplarla gezmesi ya da Amerikan istihbaratının Tony adında, Ryan'ın tabiriyle "hem tecavüzcü hem katil" bir adamı bütün Türk Polis Teşkilatına tercih etmesi nedir? En güzeli de Tony'nin tecavüzcülüğü ve katilliğinin Türkiye'den kaynaklandığını öğrenmemiz. Halbuki Amerika Cincinnati'de doğsa böyle olmazmış. Valla ne diyelim, kendileri Adana'da doğan Orhan Kemal ya da Feridun Düzağaç paçayı harbiden iyi kurtarmış. Öte yanda kendisi bir siyahi olan Greer, bilhassa yaşını da dikkate alırsak, gençliğinde Ku Klux Klan'ın epey güçlü olduğu Cincinnati'de nasıl iyi bir adam olmayı becermiş, hayret!

Bu birkaç şahsi hikâyeden sonra, aynaya baktığımda neler gördüğümden bahsederek Hayalet Gemi'yi bir sonraki limana yanaştırmak istiyorum izninizle: Babamı gördüğüm kadar annemi, kız kardeşlerimi, eşimi de görüyorum (çoğu zaman hakikaten arkamda beliriveriyor tabii); ama bir o kadar da Türkiye'yi, diğer yaşadığım ülkeleri, pek çok farklı coğrafyadan çıkıp beni bulan onlarca farklı hikâye/eser ve insanı da görüyorum. Genelde aynaya bakınca iyi şeyler görmeye çalışıyorum, yoksa her şey iyi güzel şahane anlamı da çıkmasın. Bu arada Türkiye derken sırf anı ve insanları biriktirdiğim ortamları bir muhafaza kabıymışçasına ifade etmiyorum, aynı zamanda kolektif bir bilince de atıfta bulunuyorum. Örneğin yürüdüğüm sokaklar, bindiğim toplu taşıma araçları, takıldığım barlar, dolaştığım parklar, çocukken pederle maç izlediğim, liseli ergenkense salak gibi nargile tüttürdüğüm çay bahçeleri kadar; çocukken izlediğim Ruhsar yahut Tatlı Kaçıklar'ın, lisede okutulan Sait Faik öykülerinin veya o takıldığım barlardaki müzisyenlerin çaldığı Yavuz Çetin şarkılarının da benim toplamımda kendilerine has bir yerleri var. Ezcümle, bu beni ben yapan şeyler sayesinde hayatta birtakım prensipler edindim: Mesela ben mabadımı yayıp eşimin her türlü ev işi yapmasını hiçbir surette kendime açıklayamam. Ya da annelik mefhumunun bir çocuk oyununda hakaret gibi kullanılmasına katlanamam. Tıpkı Tony'le Greer ve Ryan'ı siyah ve beyaz keskinliğinde ayıranın, coğrafyanın dayattığı bir kader olduğu yalanına katlanamadığım gibi. Son olarak, aynadan gördüklerim kadar bir de yukarıdan duyduklarım var, onları da sonra anlatayım. Şimdi izninizle gecenin bir yarısı tepemde tepinen Fin komşularımın neyin toplamı oldukları üzerine birtakım tahminler yürüteceğim. He valla, coğrafya kader.



PS4

# WWE 2K20

## STEP INSIDE






2K





# RIOT PLS

## NE DEMEK 2009 ON SENE ÖNCEYDİ!?

GÜLHİS CANPOLAT

Tarikat gibi bir oyuncu kitlesi, turnuvalar, cosplay'ler, müzik videoları, sahip olmak için yanıp tutuştuğum o çakma Poro şapkası… Neredeyse 100 milyon kayıtlı oyuncu ve toplamda 1,3 milyar saat oyun süresiyle League of Legends, tartışmasız dünyanın en büyük oyunlarından biri. Ve şu ana kadar belki de Riot Games'in tek kişilik dev gösterisiydi. Fakat bu değişmek üzere! Kendi yaşımızla ve zamanın geçiş hızıyla ilgili paniğimizi bir kenara bırakalım şimdilik, en sevgili oyunlarının onuncu yıl dönümünde Riot'ın erzak dağıtır gibi üstümüze boca ettiği oyun haberlerine bir bakalım…

Şimdi bakın. İnsanlar ikiye ayrılır. Bir, eli R'de bekleyip Ulti'si gelir gelmez bam diye boşluğa sallayanlar; bir de, aman lazım olur şimdi harcamayayım diye diye ölüp 30 saniye o siyah beyaz ekrana bakarken keşke Ulti'mi kullansaydım yaa diye hayıflananlar. Ve bu, bir kişinin karakteri hakkında bütün gerekli bilgileri alabildiğiniz bir turnusol kâğıdıdır.

Ve ben o ikinci gruptan bir insan olarak oturup Riot'ın erken dönemleri, League of Legends daha bir fikirken ve Riot da iki adam ve üç stajyerden oluşan hiçbir şeysiz bir "stüdyoyken" yaşanan sıkıntılardan tutun da onuncu yıl kutlamalarına kadar, o neymiş bu neymiş diyerek bir sürü habere gömüldüm. Şimdi de nereden başlasam bilemiyorum. Doğum günü yayını zaten beş saatti, oturmuş izlemişsin. E yetmez mi, daha ne karıştırıyorsun işi! İmleç bana bakıyor ben imlece. Yıl dönümü deyince iki skin falan dağıtırsın iş biter değil mi? Yok, Riot Games bildiğin oyun endüstrisinin her alanına el atmaya geliyor! Allah'ım, keşke Ulti'mi kullansaydım!

2009'da League of Legends ortaya çıktığında onu diğer oyunlardan ayıran en büyük olayı bedava olmasıydı. Az kala Riot Games'in elinde patlayan bu özelliği, onu bugün hâlâ dünyanın en büyük oyunlarından biri yapıyor. Öyle ki, Riot bu "bedava" oyunundan geçtiğimiz sene ortalama 1,7 milyar dolar kazanmış. Ve şimdi dahası da geliyor! "Bu da neymiş yaa…" diyerek bilgisayara kurup da bağımlısı olacağınız bir kart oyunundan tutun da bir animasyon diziye kadar bir sürü şey açıklandı. Riot'un videodan çok sesli kitabı andıran canlı yayınını kaçırdıysanız hiç üzülmeyin. En çok dikkat çeken yeni Riot projeleri hakkında bilmeniz gerekenleri şöylece derledim.

# BİRTAKIM DUYURULAR

## KART OYUNU? KART OYUNU İSTEYEN!!

Legends of Runeterra'dan burada çok kısaca bahsedeceğim çünkü sonraki sayfalarda bolca bilgi bulacaksınız zaten. Canlı yayından bir süre önce açıklanan ve LoL dünyasında geçen online bir kart oyunu olacak Legends of Runeterra. Biz erkenden göz atma fırsatı yakaladık ve çok da beğendik!



## LOL! AMA DÖVÜŞLÜ

Bunu tahmin edenler olmuştu internette, meğer destekli sallıyorlarmış. Riot Games 2016 yılında Rising Thunder'ın üstünde çalışan Radiant Entertainment'ı satın almış ve evet, gerçekten de bir dövüş oyunu üstünde çalışıyorlarmış. Gerçi "aman çok heyecan yapmayın, yakın zamanda haber beklemeyin" falan dedilerse de biz asıl sorumuzun cevabını aldık: Evet, LoL evreninde geçen bir dövüş oyunu olacak bu!




## MENAJERLİK? MENAJERLİK VEREYİM ABİME!!

Evet yanlış duymadınız. Menajerlik oyunu. Hem de profesyonel LoL takımlarını yöneteceğimiz bir oyun. Kısa bir fragman dışında bunu oyunla ilgili de çok bir bilgimiz yok. Fakat tüm LoL ESpor turnuvalarının lisanslarının olacağı ve takımınızla bu yarışmalara katılabileceğiniz açıklanan bilgiler arasında.

## TFT VE LOL MOBİL'E Mİ GELİYOR?

Hem evet hem hayır. Teamfight Tactics 2020'de mobil cihazlarda da oynanabilir olacak. Bildiğimiz oyunun aynısı, PC oyuncularıyla çapraz oynanabilir şekilde telefon ve tabletlere geliyor. LoL içinse durum biraz farklı. Wild Rift adında, orijinal oyunun yeniden tasarlanmış bir versiyonu hem mobil hem de konsollar için çıkacak. Tam olarak neler farklı olacak bilemiyoruz fakat daha kısa maçlar bekleyebilirsiniz. Maalesef Wild Rift için LoL hesabınızı aktarmanız ya da PC'yle çapraz oynamanız mümkün olmayacak.

## BİR DE TV DİZİSİ VAR

LoL'e yeni şampiyon geliyor demek benim için öncelikle şampiyon sinematiği demektir. Taktik teknik, boş işler hep… Ve şimdi de o sinematikleri yapanlardan bir de LoL dizisi geliyor. Arcane adındaki bu dizi hakkında da şimdilik sadece fragmanı ve Piltover'da geçeceği bilgileri var elimizde. Ama şampiyonların hikâyelerini ve LoL evrenini genişletecek bu dizi için şimdiden sabırsızlanıyorum!



## FPS DE FPS DİYE TUTTURANLAR DELİ DEĞİLMİŞ MEĞER…

Yoktur öyle bir şey canım yaa… Ama varmış. Yine bu oyun hakkında da çok bir şeyler gösterilmedi fakat Project A başlığı altında çok kısa bir oyun animasyonu izledik. Riot bu oyunu karakter bazlı bir FPS olarak tanımlıyor. Her karakterin kendine özgü yetenekleri olacak falan fişman gibi zaten böyle bir oyundan bekleyeceğiniz şeyler söylediler. Oyun görüntüleri son ürüne ne kadar yakın olacak bilemiyorum ama bana tasarımı Fortnite'ı, gördüğümüz yetenekler de Overwatch'u anımsattı. Bekleyip göreceğiz.







# LEGENDS OF RUNETERRA

Size bir itirafım olacak: Uzun süredir LoL oynamıyorum (Yuhalanarak sahneden iner :P). Bir noktada artık vakit bulamamaya başladım, sonra da öylece unuttum gitti. Ama LoL evrenine olan sempatimi hiç kaybetmedim. İçimde bir yerlerde hâlâ sıkıcı derslerde defterine Ahri, Yasuo falan karalayan bir liseli çocuk var. Bu nedenle de LoL evreninde geçecek yeni bir oyun olacağını, üstüne üstlük bir de bu oyunun bir kart oyunu olacağını duyduğumda dedim ki bu bir işaret olmalı. İşte sıfırdan başlamam için bir şans!

Ve şu ana kadar gördüklerimizden yola çıkarak şunu söyleyebilirim ki Riot Games bu oyun üzerine çok düşünmüş. Bunca insanı yıllardır bilgisayar başına bağlamış olan League of Legends ruhunu bu oyuna da taşımayı başarmışlar. Legends of Runeterra cidden de kart oyunları sahnesini sallamaya geliyor. Ve bunu sadece acayip karmaşık ve zorlu bir oyun olacağı için de söylemiyorum.

## Ay Şaşkını Poro dedin, kaptın ön kaydı LoR! Hadi gene iyisin!!

Onuncu yıl kutlamalarından sonra acaba bir şey değişmiş mi, neler koymuşlar acaba diye Legends of Runeterra'nın sitesine girdiğimde gördüm ön kayıt yaptıranlara Poro verildiğini. Ha biz zaten oynamayacak mıydık bu oyunu? Evet, oynayacaktık ama Poro da mühim bir şey arkadaşlar. Bu bol stresli oyun içindeki tek dostumuz Poro.

Eğer Poro sizin için yeterli bir sebep değilse bile oyunun sevdiğim yanlarından ve özelliklerinden bolca bahsedeceğim birazdan. Hatta dergiyi ne zaman okuduğunuza göre bir kapalı betaya daha ulaşma şansına sahip olabilirsiniz. Biz Ekim betasında oyunu tecrübe etme şansına eriştik fakat 14-19 Kasım'da sınırlı sayıda oyuncuyla bir kapalı beta daha gerçekleştirilecek. Bu oyuncular da ön kayıt yaptıranlardan seçilecek elbette ki.

Karışık bir oyun deyip deyip duruyorum ama henüz oyunun hiçbir özelliğinden de bahsetmedim. Lafı dolandırıyorum çünkü biliyorum ki bir kere anlatmaya başladığımda buralar hep çorba olacak. Biz Legends of Runeterra'yı online için yazacağımızda tuhaf bir bilgi patlaması yaşamıştık ve açıkçası bu bilgileri henüz kendim de sindiremeden sizinle paylaşmam gerekmişti. Şimdi biraz daha net bir açıklama getirmeye çalışacağım her şeye! (Yapamadı.) Neyse, bu kadar laf salatası yeter, artık oyundan bilgilere geçelim.

## LoL evreni dediğin kocaman, nerede geçiyor bu oyun?

Legends of Runeterra tam olarak altı bölgeye ayrılıyor ve bu oyunda bölgeler de oyun stilimize etki edecek. Tercih ettiğimiz kartlara ve oyun tarzına göre daha etkili olabileceğimiz bölgeler ve doğal olarak da destemizi etrafında toplayacağımız şampiyonlarımız olacak. Her bir bölge içinse dörder şampiyon bizi bekliyor. Yardımcı kartlarla toplam kart sayısı bunun çok daha üstünde olacak tabii ki, fakat direkt olarak bizi otuz altı ana şampiyon bekliyor. İlerleyen dönemlerde aynen League of Legends'daki gibi Legends of Runeterra'ya da başka şampiyonlar ekleneceğini düşünüyorum elbette.



Bu yakmalı yıkmalı animasyonlardan başka da gördük beta'da, çok da güzeller!







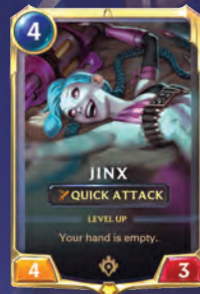

## Bölgeler ve internet sitesinde şimdilik yayınlanan ana şampiyonlar şu şekilde:



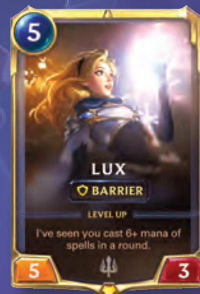

**GÖLGE ADALAR VE TRESH:** Direkt zarar verme üzerine kurulu bir bölge olacak Gölge Adalar. Tresh zaten tanıdığımız şampiyonlardan diye aldanmayın, Legends of Runeterra için karakter özellikleri biraz modifiye edilmiş durumda. Örneğin Tresh ölen her düşmanla birlikte artı bir saldırı puanı kazanıyor. Yardımcı kartlarıysa kendi sürdüğünüz kartlardan birini öldürüp (yani yeni bir karta yer açıp) daha sonra diriltme, eğer bir kartınız ölürse rakibin en düşük güçlü iki kartını da beraberinde götürme ve ölen kartları daha güçlü olarak geri getirme gibi özelliklere sahip. Fakat fark edeceğiniz üzere, Tresh üzerine kurulu bir deste savunma ve bloklama açısından zayıf kalacaktır. Nispeten yüksek manalı kartlardan oluşan bu deste, bol beklemeli ve bol planlamalı bir oyun arayanlara göre.




**IONIA VE YASUO:** Ionia biraz daha yandan çakma, rakibin planını bozma üzerine kurulu. Yasuo hızlı saldıran ve sürülü olduğu sürece sersemletilmiş kartlara iki puan zarar veren bir kart olarak karşımıza çıkıyor. Yancılarıysa bir düşman sersemletildiğinde ya da bir kart yeniden oyuna girdiğinde güç kazanan, oyundan çıkan kartları geri getirebilen ve birden fazla düşmanı sersemletebilen kartlardan oluşuyor. Fakat Yasuo etrafında derleyeceğiniz bir deste de direkt saldırılarda güçsüz olacak, kuvvetli bir saldırı karşısında da ayakta kalamayacaktır. Orta ve yüksek manalı kartlardan oluşan bu deste, dengeli fakat nispeten yavaş bir oyun sunacaktır.



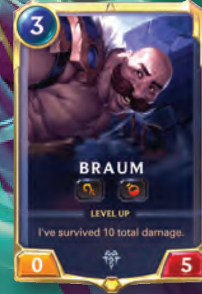

**PİLTOVER / ZAUN VE JINX:** İşte hızlı bir oyun arayanların destesi! Jinx etrafında oluşacak bir deste düşük manalı kartlar içerecektir, bu da bol kart çekme ve oynama fırsatı demek. Hızlı atağı olan Jinx ve bir kart atıp tüm düşmanlara üç puan hasar veren, kart çekmenizi sağlayan yardımcıları dinamik bir oyun sunacaktır. Fakat bu desteyle eğer temponuz bozulursa yandınız! Kartsız ya da rakibe karşı güçsüz kalmak işten değil!




**DEMACIA VE LUX:** İşte başlangıç bölgemiz ve destemiz olabilecek bir ikili. Orta manalı kartlarla burada dengeli bir oyun bizi bekliyor olacak. Lux kendisi bir savunma büyüsüne sahip, yardımcıları da direkt saldırmaya ya da bir rakibin saldırısını engellemeye, ya da bir rakip kartı alıkoymaya yönelik. Güçlü bir deste olacağı kesin, fakat eğer kurnazlık peşindeyseniz bu seri size pek de böyle bir şans tanımıyor.




**NOXUS VE DARIUS:** Yine nispeten dengeli, orta ve düşük manalı fakat ağır hasar veren kartlarla hızlı ve güçlü bir deste kurmamızı sağlayacak bir bölge. Darius'un birçok yardımcı kartı da rakip kartların yanı sıra direkt olarak Nexus'a da zarar vermeye dayalı. Fakat direkt göze batan bir eksiklik savunma kartları. Daha kuvvetli bir rakibe karşı savunma yapabilecek bir deste olmayacaktır bu.




**FRELJORD VE BRAUM:** Evet bol Poro'lu desteye hoş geldiniz (daha doğrusu tek Poro'lu desteye hoş geldiniz ama olsun). Braum'un destesi de mana açısından dengeli, fakat hızlı bir deste sayılmaz. Braum kartı ne diye sorsanız, aklıma ilk gelen şey tank olur büyük ihtimalle. Bu deste de bir tank destesi sayılabilir. Hasar alıp kurtuldukça gücü artan yardımcı kartlarla dolu. Fakat karşısına daha hızlı, gözden çıkarılabilir kartı bol bir rakip gelirse işi çok zor olabilir. Çünkü hızlı tepki verebilen bir deste olmayacaktır bu.



Bu ayrıntılı deste incelemesinden sonra bir de turlarla yormayacağım kafanızı çok. Tur başında ve sonunda kart çekmenin bulunduğu, saldıran tarafın rakibe müdahale edebildiği, manaların nasıl ve neye göre dolduğunu anlamanın zor olduğu bir sistem elimizdeki. Ama oynadıkça alışamayacağınız bir şey değil.

Son olarak da mikro ödemelerden bahsetmek istiyorum. Evet, bu oyunda da olacak mikro ödeme. Fakat bu kart oyununda en önemli kart kredi kartı değil çok şükür. Aynen LoL gibi bu oyunu da bir şeyler satın almadan oynayabileceksiniz. Zaten Riot'ın yaklaşımını başarılı yapan şeylerden biri de bu; oyundan keyif alabilmek için değil, hali hazırda eğlendiğiniz için bir şeyler satın alıyorsunuz genelde.

Şimdilik elimizdeki bilgiler bu kadar. Riot Games birkaç saat içinde oyun dünyasını salladı geçti. Bu projelerden kaçı şu anda bizi heyecanlandırdığı kadar başarılı olacak, ne zaman gelecek henüz bilemiyoruz. Ama Legends of Runeterra şimdilik başarılı olacak projelerden gibi duruyor. Kapalı beta gelse de biraz daha oynasak bari!

**TÜR:** Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Riot Games | **PLATFORM:** PC, Mobil | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 İlk Çeyrek

# BU AY NE OLDU?

Ekim ayında üzerimize resmen oyun yağdı, hem de öyle böyle değil, durmaksızın yağdı. Ama Ekim ayı sadece oyun sağanağıyla değil, bazıları tuhaf, bazıları ilginç, bazılarıysa üzücü (Ertelenme haberlerini seven var mıdır ki?) haberleriyle de dikkat çekti. Gelin yine ayın ufak bir özetini çıkaralım birlikte. ESER GÜVEN




**1** Çılgınlık seviyesindeki mikro ödemeleriyle çok büyük tepkiler alan NBA 2K20'nin ilk ayında satış rekorları kırdığı açıklandı, yani tüm zamanların en hızlı ve en çok satan oyunlarından biri oldu NBA 2K20. Oyunu gözü kapalı alan böylesine büyük bir kitle oldukça o mikro ödemeler de her yıl daha da artmaya devam eder tabii.

**3** Ubisoft, The Division 2 ve Ghost Recon: Breakpoint oyunlarının ticari başarısızlık olduğunu itiraf etti ve yapılan açıklamanın satır aralarında da bu oyunların aceleye getirildiğinin ipuçları vardı. Bunun hemen ardındansa Watch Dogs: Legion ve Rainbow Six: Quarantine'in ertelendiği duyuruldu. Demek ki aynı hataları tekrarlamak istemiyor Ubisoft, bu da iyi bir düşünce.



**2** Larian Studios'un Divinity: Original Sin 2'nin ardından açıkladığı ve taktik strateji sevenleri acayip mutlu edebilecek bir potansiyele sahip olan Fallen Heroes nedense askıya alındı. Halbuki DOS 2 tarzı savaşları, çok fazla hikâyeye bulaşmadan oynayabilecektik. İnşallah tümden iptal olmaz da sadece askıya alındığıyla kalır.






**4** Ayın son günlerinde Kojima'dan bomba bir haber geldi ve Death Stranding'in PC için de çıkacağı resmen duyuruldu! PS4'ü olmayanlar, Death Stranding rüzgârına kapılamadığı için üzülenler, hatta bu sayımızdaki incelemeyi okurken iç geçirenler artık rahat bir nefes almıştır. Oyunun Steam'i mi, yoksa Epic Games Store'u mu tercih edeceğiniyse şimdiden merak etmeye başlayabiliriz.




**5** Bethesda galiba balataları sıyırdı ve zaten yoğun eleştiriler alan Fallout 76 için yıllığı 100$'dan premium abonelik servisi başlattı. Fallout 1st ismindeki bu servis sayesinde artık sizin de geceleri başınızı sokacağınız özel bir çadırınız olabilir, 10 kişiye kadar toplanıp kendi özel dünyanızda oyun oynayabilirsiniz. Zor olan kısım hâlâ bu oyunu oynayan 9 arkadaş bulmak olabilir.

**6** Microsoft'un yayın sistemi Mixer elini güçlendirmeye devam etti bu ay. Ninja'nın Twitch'ten Mixer'a geçişi büyük olay olmuştu, sonrasındaysa Destiny yayınlarıyla ünlü King Gothalion ve dünyanın en ünlü yayıncılarından Shroud da Mixer'a geçtiğini açıkladı. Bu gidişle Twitch kan kaybını durduramayacak gibi görünüyor.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

**7** Oyun dünyasının iki çılgın ismi, Suda51 ve Swery ortak düzenledikleri bir toplantıyla yeni bir korku oyunu üzerinde çalıştıklarını açıkladılar ve canlı yayında Silent Hill'in yaratıcısı Keiichiro Toyama'dan da destek sözü aldılar. Ancak tuhaf olan kısım "oyunumuzu Devolver Digital yayınlayacak" diyen ikilinin açıklamasının hemen ardından Devolver Digital'in "Öyle mi yapacakmışız?" sorusunu sormasıydı, meğer DD'nin bu istekten haberi bile yokmuş. Diyoruz ya, çılgın bu adamlar.






**8** Bu sayfalarda pek mobil oyunlara değinmediğimizin farkındayım ama buna bir istisna yapmak gerek. Call of Duty: Mobile yayınlandığı hafta tam tamına 100 milyonun üzerinde indirilerek bugüne kadarki en büyük mobil oyun açılışını elde etti. Oyunun oldukça başarılı olduğunu da söylemek lazım, yani yalandan bir başarı değil bu.

**9** Bu ay gerçekten de PC oyuncularının yüzlerini güldüren bir ay oldu diyebiliriz çünkü Red Dead Redemption 2'nin PC versiyonu nihayet ortaya çıktı, hem de çıkış tarihiyle birlikte: 5 Kasım! Hatta belki de siz bu satırları okuduğunuz sırada çıkmış olacak bu efsane oyun, PC versiyonun grafik kalitesi olarak ne kadar üstün olacağıysa yayınlanan fragmanından bile belli.




**11** Sony sırf The Last of Us 2'nin çıkış tarihini duyurmak için State of Play düzenlemişti, beklentiler ve heyecan iyice yükselmişti ki Naughty Dog oyunu ertelemek zorunda kaldığını açıkladı. "Her şey daha iyi bir oyun için" diyorlar ama bu açıklamanın birkaç gün sonrasında stüdyonun dünyaca ünlü animasyoncusu Jonathan Cooper'ın ayrılık kararı kafalarda soru işareti yaratmadı değil.




**10** Ülkemizdeki dijital oyun sektörü açısından oldukça büyük bir adım atıldı bu ay. İstanbul Ticaret Odası, TOGED'in de desteğiyle İstanbul'da ilk kez düzenlenecek olan Dijital Oyun Sektörü Kümelenme projesini duyurdu ve tanıtım toplantısını düzenledi. İTO'nun organizasyon ve mali desteğinin yanında Ticaret Bakanlığı'nın da %75 desteğine sahip olan proje sayesinde ülkemizdeki oyun geliştiricileri benzersiz avantajlara kavuşabilecek. İlgilenenlerin konuyla ilgili haberleri takip etmesini öneriyoruz (tinyurl.com/ogzkumetakip).

**12** Bir erteleme haberi de Bloodlines 2'den geldi; vampirlerimize normalde 2020'nin Mart ayında kavuşacak, hasret giderecektik ama o iş yattı. Hardsuit Labs oyunun yeni çıkış tarihine dair kesin bir bilgi de vermiyor üstelik, ama Bloodlines 1 gibi bug'larla dolu bir oyun çıkarmak istemiyorlarmış. E ilk tarihi de onu düşünüp verseydiniz ya?

## Konuşanlar



**@chetfaliszek**
*(Chet Faliszek)*

**WGA'ya (Yazarlar Sendikası Ödülleri) şimdiye kadar katılmadım, katılmam da. Bu ödülü kazanmak için üye olmanız gerekiyor. Ödül kazanabilmek için katılmamızı istediler, ama bunun için aidat ödeyecek ama oy veremeyecektik. Çünkü oyun yazarlığını gerçek yazarlıktan saymıyorlar. 12 kişinin okuduğu bir elektronik dergide kısa hikâyesi yayınlananlardan biri olsak durum farklı olacaktır.**

*Chet Faliszek, WGA'nın bu yıl Oyun Yazarları kategorisinde ödül vermeyeceğini açıklamasının ardından sert bir eleştiri kaleme aldı. WGA'yı oyun yazarlarını görmezden gelmekle suçlayan ünlü oyun geliştiricisi ve yazarına çok sayıda destek geldi haliyle.*



**@corybarlog**
*(Cory Barlog)*

**TAMAM TAMAM... Yapacağım. Ama bazı şeyleri değiştirmem gerekecek. Mesela olayları droid perspektifinden anlatacağım. Hatta tüm film droid'lerin insanların büyük çoğunluğunun ne kadar işe yaramaz olduğunu fark etmesi hakkında olacak. Tüm başrol oyuncuları da droid olacak tabii.**

*Köşemizin gediklilerinden Cory Barlog'un tweet'lerinden seçim yapmak zor oluyor. Bu da Variety'nin Game of Thrones yazarları David Benioff ve D.B. Weiss'in Star Wars üçlemesi çekmeyeceklerine dair haberi üzerine yazdığı mesaj. Hatta devamında "Bu fikri giderek daha da sevmeye başladım, SAKIN ÇALMAYIN!" diyen Barlog, Disney Stüdyolarını da tag'leyerek "Ne dersin Disney, birlikte bir film yapalım mı?" diye de sormuş :)*

# Alfa, Beta ve Sigma

Bilgisayar başına geçtiniz, aylardır beklemekte olduğunuz oyun artık bilgisayarınıza yüklenmek üzere. Zaten ön siparişteyken satın almıştınız, o günden beri adeta gün sayıyordunuz. Sağ alt köşede bir uyarı çıktı, "oyununuz hazır" mesajını gördünüz ve tıkladınız! Artık bekleyiş ve özlem bitti. Acaba oyun beklediğiniz gibi müthiş grafiklere sahip mi? Giriş animasyonu nasıl olacak? Oyunda zorluk seviyesi seçebilecek miyiz...? Derken, o da ne? Bir hata kodu! Oyun çalışmıyor! Ama nasıl olur? Sizin bilgisayarınız yepyeni, her şey kurulu. Böyle bir aksilik olmaması lazım. Forumlar, üretici sayfası, sıkça sorulan sorular derken problemin ne olduğunu çözdünüz ve işte bu sefer oyunu başlattınız! Giriş videosunu izleyip oyuna başladınız. Tam klavyenizdeki tuşlara adapte olacaksınız ki... O da ne? Oyun hata mesajı veriyor ve kendisini Windows masaüstüne atıyor! Bu bir kâbus olmalı! Bu kadar bekleyip, yüzlerce lira ödediğiniz oyun asla çökmemeli...!

Bilgisayar ve video oyunlarının tasarlanması, kodlanması ve hatasız bir şekilde tüketici piyasasına sürülmesi süreci çok ciddi bazı çalışmalar gerektiriyor. Bu makale çerçevesinde başta oyunlar olmak üzere çeşitli yazılımların test süreçlerini anlatmaya çalışacağım. Alfa, Beta ve Kod Dondurma süreçlerinden bahsetmem faydalı olacaktır. Kalite güvence planı, kusurları ve hataları takip etmek için iyi bir tekniktir. Yazılım test ekipleri olası hatalı kod (böcek) sayısını tahmin etmelidir. Böylece test etmek istedikleri oyun alanlarını test etmek için zaman harcamak zorunda kalmayacaklardır.

Oyunun piyasaya sürülmeye hazır olmadan önce hangi objektif, ölçülebilir kalite hedefine ulaşması gerektiğini açıkça belirtmek ilk aşamadır. Tüm yazılımlar ve tüm oyunlar belli sayıda kullanıcıya hatalarla birlikte, "alfa, beta" gibi isimlerle gönderilir; bu süreç oyunu test etmek ve düzeltmek için kullanılır. Alfa ve beta düzeltmesinden sonra kodlar artık engellenir, bu nedenle başka değişiklik yapılmasına izin verilmez. Alfa süreci genelde yazılım firması içerisinde yapılan kontrolleri, beta kontrolleriyse kullanıcılara veya oyunculara yönelik testleri ifade eden terimlerdir. Hatta beta testleri için büyük oyun stüdyolarının oyunculara özel davet kodu dağıttığını biliyoruz. Bu tip kontrollerdeki amaç, yazılım içerisindeki olabilecek her türlü hata çeşidini tespit edip düzeltmektir. Bir araştırmaya göre özellikle oyunlarda en fazla görülen hatalar oyunun donması, kilitlenmesi, kapanması olarak gözüküyor. Bunları grafik hataları, oynanıştaki hatalar, ses problemleri ve kayıt etme problemleri takip ediyor. Muhtemelen her oyuncu bu hataları tecrübe etmiştir diye düşünüyorum. Ancak tek bir oyunda tüm hatalar toplanıyorsa, o halde oyunda ciddi bir sorun var demektir.

## Yazılım testleri neden gerekli?

Avrupa Uzay Ajansına ait bir roket olan Ariane 5, yazılımındaki sayı dönüştürmedeki küçük bir hata nedeniyle 2,5 km yükseklikte 39 saniye sonra patladı. 10 yıl süreye ve 7 milyar dolara mal oldu. Dört pahalı ve sigortasız bilimsel uydu da bu roketle birlikte tarih oldu. Denver Uluslararası Havaalanı'nın 193 milyon dolarlık bagaj taşıma sistemindeki yazılım hataları, yalnızca havaalanının açılışında gecikmeye neden olmakla kalmıyor, aynı zamanda günde 1,1 milyon dolar tutuyor. 25 Şubat 1991'de Dharan, Suudi Arabistan'daki Patriot füzesinin arızası 28 ölümle sonuçlandı. Yazılımsal yuvarlama hatalarının bu duruma sebep olduğu biliniyor. 23 Ağustos 1991'deyse Norveç'in Stavanger kenti yakınlarındaki Gandsfjorden'de bir denizaşırı platformunun batması yaklaşık bir milyar dolarlık bir zarara neden oldu. Yine benzer şekilde sorunlu yazılımların buna sebep olduğu düşünülüyor. Daha

```
opdown-menu)"),d=b.data("target");if(d||(d=b.attr( ... "show.bs.tab",{relatedTarget:e[0]
st a"),f=a.Event("hide.bs.tab",{relatedTarget:b[0]}),g=a.Event("show.bs.tab",{relatedTarget:e[0]
aultPrevented()){var h=a(d);this.activate(b.closest("li"),c),this.activate(h,h.parent(),functio
rigger({type:"shown.bs.tab",relatedTarget:e[0]})})}}},c.prototype.activate=function(b,d,e){func
 > .active").removeClass("active").end().find('[data-toggle="tab"]').attr("aria-expanded",!1),
ia-expanded",!0),h?(b[0].offsetWidth,b.addClass("in")):b.removeClass("fade"),b.parent(".dropdow
().find('[data-toggle="tab"]').attr("aria-expanded",!0),e&&e()}var g=d.find("> .active"),h=e&&
e")||!!d.find("> .fade").length);g.length&&h?g.one("bsTransitionEnd",f).emulateTransitionEnd
;var d=a.fn.tab;a.fn.tab=b,a.fn.tab.Constructor=c,a.fn.tab.noConflict=function(){return a.fn.t
'show")};a(document).on("click.bs.tab.data-api",'[data-toggle="tab"]',e).on("click.bs.tab.data
se strict";function b(b){return this.each(function(){var d=a(this),e=d.data("bs.affix"),f="ob
typeof b&&e[b]()})}var c=function(b,d){this.options=a.extend({},c.DEFAULTS,d),this.$target=a
",a.proxy(this.checkPosition,this)).on("click.bs.affix.data-api",a.proxy(this.checkPositionWi
ull,this.pinnedOffset=null,this.checkPosition()};c.VERSION="3.3.7",c.RESET="affix affix-top
State=function(a,b,c,d){var e=this.$target.scrollTop(),f=this.$element.offset(),g=this.$targ
"bottom"==this.affixed)return null!=c?!(e+this.unpin<=f.top)&&"bottom":!(e+g<=a-d)&&"bottom"
!=c&&e<=c?"top":null!=d&&i+j>=a-d&&"bottom"},c.prototype.getPinnedOff
.RESET).addClass("affix");var a=this.$target
ithEventLoop=function(
```




## Bilgisayarda böcek var!

Hepimizin bildiği üzere yazılımlardaki hatalara "bug" yani "böcek" adı veriliyor. Peki bunun özel bir nedeni var mı? Aslında evet, var. 1940'lı yıllarda bilgisayarlar şu andaki formlarından oldukça farklılardı. 5 ton ağırlığında ve 1 milyona yakın mekanik parçayı bir araya getiren devasa cihazlardı. Bu parçaların arasında giren minik böcekler makinelerin çalışmasını ciddi anlamda engelliyordu ve bu cihazı bu böceklerden temizleyene kadar sistem çalışmıyordu. Diğer bir deyişle, bize soyut bir kavram gibi gelen ve yazılımsal hatalara verilen isim olan "böcek", geçmişte gerçekten de böcek olarak elektro mekanik sistemleri bozuyordu. Yazılımsal kod hataları bu sebeple rastlantısal olarak değil, bilinçli bir tercihin ürünü olarak "böcek/bug" olarak adlandırılmıştır.

yakın bir tarihten örnek vermek gerekirse Boing 737 Max'lerdeki sensör karışıklığına sebep olan yazılımsal sorun büyük bir krize yol açmıştı. Olaylar silsilesi, 737 Max'lerin hava trafiğinden çekilmesiyle sonuçlandı. Artık donanım ile yazılım bir arada işliyor ve aralarında çok kuvvetli bir organik bağ var. Sadece yazılımın hiçbir önemi olmadığı gibi, en güçlü donanımlar bile fonksiyonel olarak düzenli çalışan yazılımlara ihtiyaç duyuyor.

### Turkish Testing Board

Geçtiğimiz ay Barbaros Point Otel The Game for Big Kids'de, Oyungezer adına benim de davetli olduğum "How to Develop World Class Computer Games?" temalı bir etkinlik gerçekleşti. Turkish Testing Board direktörü Koray Yitmen'in de katıldığı bu panelde oyun kavramı enine boyuna konuşuldu, bugünü ve geleceği tartışıldı. Ayrıca oyun testleriyle ilgili süreçlerin de ele alındığı panel boyunca fonksiyonel testlerin diğer testlere oranla (performans, kullanılabilirlik, güvenlik) daha ön planda olduğu gerçeği ortaya çıktı. Aslında rasyonel düşündüğümüzde bir oyun veya yazılımın düzenli bir şekilde çalışmasının, diğer bir deyişle çökmemesinin en önemli detay olduğunu çözebiliyoruz. Yavaş veya hızlı çalışması, güvenli olması, arayüzünün kullanım kolaylığı gibi etkenler de tercihleri şekillendiriyor ancak ilk aradığımız özellik "çalışıyor" olması! Bir oyun çalışmıyorsa, kullanışlı bir arayüze sahip olması veya fps'sinin yüksek olması bir anlam ifade etmiyor.

Özetle, oyun geliştirme aşamaları, oldukça karmaşık süreçler. Yüzlerce insanın eşzamanlı çalışmasını gerektirebilen bu testlerde, birçok küçük ekip tarafından her biri farklı bir yönü geliştirmekte ve oyunun yazılımsal anlamda güçlü olmasına olanak tanınmakta. Oyun geliştirme ekiplerinin ortalama zaman olarak, testlerde diğer uygulama geliştirme ekiplerinden daha fazla zaman harcamaları gerekebilir. Aslında, oyun geliştirme süreci çoğunlukla kara kutu testine dayanıyor. Testler, her geliştirme adımında önemli bir rol oynar ve geliştirme ekibi ancak test ekibinden onay aldıktan sonra sonraki seviyeye geçebilir. Zamanla yazılım test teknikleri olgunlaşıyor ancak yine de yeterince verimli olabilmesi için iyileştirilmesi gerekiyor. Yazılım hatalarının belirlenmesi ve giderilmesi için sadece ABD'de, 22.6 milyar doların üzerinde gelişmiş bir test altyapısı bulunmakta. Yazının başlığında yer alan Sigma kelimesi aslında çok önemli bir anlam ihtiva ediyor. Altı Sigma adı verilen bir yönetim felsefesinde, üretim sırasında milyonda 3.4 hata hedefleniyor. Örneğin 1 milyon gömlek üretiyorsanız gömleklerin sadece 3.4'ü ıskartaya çıkıyor. Aynı oranı yazılım sektöründe de hedeflediğinizde bu orana yakın olmak, başarının anahtarı gibi gözüküyor. Bu anahtarı kullanmak için de test hizmetlerine ağırlık vermeli, üzerinde çalıştığımız yazılımları kusursuz hale getirmeye çalışmalıyız. Kimse böceklenmiş bir ürüne para vermek istemez...

*Doç. Dr. Erkut Altındağ*

**Beykent Üniversitesi**
**İİBF Öğretim Üyesi**
erkutaltindag@beykent.edu.tr

**Akademik Referanslar:**

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). "The benefits of playing video games". American psychologist, 69(1), 66.
Nguyen C. T.(2019). "The right way to play a game", Game Studies - The International Journal Of Computer Game Research, 19(1) May.


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

*Troy resmen ana oyunmuşcasına heyecan yarattı!*




MUSTAFA MUTLU ŞENAY

# TOTAL WAR SAGA: TROY

## Evet, Truvalılar Türktür!

*Total War* serisinin yeri benim için çok ama çok başkadır. Öyle ki bilgisayar oyunlarından uzun süre uzak kaldığım lise yıllarımda bile boş derslerde tahtaya tamamen ezberimden Akdeniz çevresinin haritasını çizip üstünde sefer planları yapıyor, yanıma gelip haritayı neden ezberlediğimi soranlara Deus Vult diye fısıldıyordum.

İşte benim gibi *Total War* delilerinin de (tarihi delilerden bahsediyorum tabi, biz bu köyde *Warhammer*'cıları sevmeyiz) uzun senelerdir beklediği 2 şey vardı: Birincisi hepinizin malumu olduğu üzere *Medieval 3*; ikincisiyse Roma'nın da öncesinde, Bronz Çağında, Antik medeniyetlerin zamanında geçecek bir *Total War* oyunu.

Bir süredir CA Sofia Stüdyosu *Total War Saga* serisi altında daha spesifik bölgelere ve zaman dilimlerine odaklanan, ana seriler için de deneysel özelliklerin denendiği küçük çaplı tarihi oyunlar çıkarıyordu. Sonunda Creative Assembly yakarışlarımızı duymuş olacak ki işte bu *Saga* serisinin yeni oyunu olarak *Troy* duyuruldu.

Hikâyeyi hepiniz biliyorsunuz; Truva Prensi Paris'in güzeller güzeli Helen'e âşık olup onu Sparta Sarayından kaçırarak Truva'ya götürmesini fırsat bilen Akalar, Kral Agamennon'un önderliğinde birleşerek Truva'ya saldırır ve böylece Doğu ile Batı'nın ilk büyük savaşı başlar. Homeros'un İlyada Destanında anlattığı ve 10 yıl süren bu savaş nice büyük kahramanın ve de sonunda Truva şehrinin yitip gitmesiyle sonuçlanır.



### O atı içeri alm...

Şimdi öncelikle Homeros'un destanında bahsettiği Truva Savaşı'nın tarihi bir gerçekliğe dayansa da sonradan mitlerle doldurulmuş bir hikâye olduğunu biliyoruz, bu nedenle ister istemez oyun ne kadar gerçekçi olacak sorusu ortaya çıkıyor. Yapımcıların bu konuda tavrı net: "Efsanenin arkasındaki gerçek". Ne demek bu? Yani genel olarak Homeros'un anlatımını temel alacak olsalar da hikâyedeki mitolojik ögeleri mantıklı tarihsel gerçekliklerle kapatmaya çalışacaklar.

Örneğin oyunda Truva Atı bulunmayacak, ancak bunun yerine gerçekte o dönem Truva'ya büyük zarar verdiği düşünülen bir deprem gerçekleşecek. Minotorlar yerine boynuzlu kafatasları kuşanmış korkutucu birimlerle savaşacağız.

Tabii bir de Aşil ve Hektor gibi hikâyenin destansı karakterleri var. Gördüğüm kadarıyla *Three Kingdoms*'ta izlenen kahraman mekaniği bu oyunda da korunuyor, yani Aşil ve Hektor arasındaki efsanevi düelloyu oyunda da yaşama zevkini tadacağız. Zaten genel olarak bu mitoloji ve gerçeklik arasındaki dengenin *3K*'dan çok da farklı olacağını düşünmüyorum.

### Göklerden gelen bir karar

Okuyanların bileceği üzere filmde çok yer etmeseler de İlyada Destanı'ndaki savaşta tanrıların da önemli müdahaleleri olmuştur. Oyunda yukarıda saydığım gerçekçiliğe paralel olarak tanrıların doğrudan bir etkisi olmayacak, ancak oyunda yaptıklarımıza göre halkımızın farklı tanrılara bağlılığı artacak ve bu da bize çeşitli bonuslar sağlayacak.

Ekonomi sistemindeyse *Total War* serisinde önemli etkileri olacak yenilikler planlanıyor; detaylarını henüz bilmesek de oyunda tek tip bir paradansa 5 farklı kaynaktan (yiyecek, odun, taş, bronz, altın) oluşan takas usulüne odaklı bir ekonomik sistemin yer alacağını öğrendik. Kaynakların yoğunlukları coğrafyaya göre fark edecek ve de hepsinin çeşitli kullanım alanları olacak. Deniz savaşları bulunmayacağını da son bir not olarak ekleyeyim.

Efendim genel olarak şimdilik bildiklerimiz bu şekilde; doğrusu *Saga* serisi altında çıkacak olmasına rağmen *Troy* beni oldukça heyecanlandırmaya yetti, Creative Assembly de gayet güzel bir yolda ilerliyor, darısı *Medieval 3*'ün başına diyelim.

**TÜR:** Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020








# DRAGON BALL Z: KAKAROT

Bol bol oynanış paylaştı Bandai Namco geçtiğimiz ay. En önemlisi sadece Goku'yu kontrol etmeyeceğimizi öğrendik; Gohan, Piccolo ve Vegeta da oynanabilir olacak. Gohan yakın dövüşte iyi, Piccolo uzun mesafede çoklu düşmanları kolay harcıyor, Vegeta'ysa bire bir insanı (saiyan'ı ya da işte). Ayrıca her karakterin kendine özel yan görevleri de bulunacakmış.

Diğer önemli karakterlerse bize yancılık edecek. Yanımıza 2 yancı alabileceğiz. Krillin, Yamcha, Tien Shinhan, Chiaotzu gösterildi, başka olup olmayacağına emin değilim doğrusu. Bu karakterler hem kombolarda bize yardımcı olacak, hem de hepsinin farklı farklı şekillerde çalışan sersemletme hareketleri var.

Hani şunu rahat söyleyebilirim ki öyle çok aşmış aman aman bir oyun olmayacak Kakarot ama açık dünya Dragon Ball aksiyonu sonuçta bu, eh oynanış falan da yerli yerinde duruyor, DB sevenleri her türlü mutlu etmeyi başaracaktır. ■ **ÖMER**

**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** CyberConnect2 | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Ocak 2020

# CRUSADER KINGS III

Bu ay strateji severler için yılın en önemli olaylarından biri olan PDXCON gerçekleşti. Konferanstan önce Orta Çağ'da geçen bir oyun duyurulacağı söylenmiş olsa da çoğu kişi ana seriler içinde sıranın Victoria'da olduğunu düşündüğü için bunun küçük bir yan oyun olması bekleniyordu ancak Paradox bir sürpriz yaparak Crusader Kings III'ü duyurdu.

Elimizde bir fragman, birkaç ekran görüntüsü ve tek tük detaylar dışında pek bir şey yok ancak daha duyuru fragmanında kundaktaki bir bebeğe yapılan suikastı gördüğümüzü düşünürsek yine bol entrikalı, kuyu kazmalı ve ocaklara incir ağacı dikmeli bir oyunla karşılaşacağımızı varsayabiliriz.

Şimdilik gördüğüm kadarıyla 2. oyuna göre daha sade ve kullanışlı bir arayüz tercih edilmiş ancak yapımcılar bunun oyunu kolaylaştırmak için değil sadece alışma süresini kısaltmak için yapıldığı konusunda teminat verdiler. Benzer sadeleştirme HOI 4'te de yapılmıştı ve doğrusu ben seriye o oyunla başlayan bir oyuncu olarak çok memnun olmuştum.

Bunun dışında CK2'deki Focus sisteminin geliştirilerek daha detaylı bir yetenek ağacı oluşturulduğunu, çıkışında Hindistan'ın da ana haritaya dâhil olacağını ve de soyumuzu nesiller içinde belirli bir yönde geliştirmemizi sağlayacak bir genetik sisteminin bulunacağını biliyoruz.

Doğrusu az sayıdaki bu bilgi bile beni heyecanlandırmaya yetti. 2020, Bannerlord ve Crusader Kings III'ün çıkışıyla yıllardır Game of Thrones tadında entrikalar çevirmeyi özleyen oyunculara ilaç olacak gibi görünüyor. ■ **MUTLU**




**TÜR:** Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Paradox Interactive | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020


KAPAK

# BLIZZCON 2019

## MELEKLER ŞEHRİNİ ŞEYTANLAR BASTI!

Tarihin belki de en dolu BlizzCon'unu yaşadık! Ama oyunlara geçmeden önce... BlizzCon bu yıl büyük tartışmaların gölgesinde başladı. Profesyonel Hearthstone oyuncusu Blitzchung turnuva sonrası canlı yayınına gaz maskesiyle katıldı ve Hong Kong'daki protestolar lehinde bir konuşma yaptı. Blizzard'ın bunu hoş karşılamaması aslında anlaşılabilir bir durum. Buna müsamaha gösterse başka bir gün örneğin Çin lehine konuşacak birisine de müsamaha göstermesi gerekecekti. Veya birisi anavatanı ABD'deki partilerden birini destekleyici bir konuşma yapsa onu da hoş görmesi gerekecekti. Platformunu siyasi tartışmalar için tercih edilen bir yer haline getirmek istememesi doğal.

Peki ne yapabilirdi Blizzard? Oyuncuya uyarı veya küçük bir ceza vermekle yetinebilir, bu konuda belirgin bir tavrı olmayan turnuva kurallarını bu yönde güncelleyebilirdi mesela. Ancak maalesef Blizzard'ın tepkisi çok daha sert oldu, oyuncuyu tam 1 yıl banladı (benzer bir olayda başka bir oyuncuya yaklaşık 1 haftalık bir ban vermişti). Sonradan cezayı 6 aya indirdi ama o da çok fazla elbette. Üstüne üstlük söz konusu yayının sunuculuğunu yapan, herhangi bir suçu olmayan 2 kişiyi de işten attı. Çin sosyal medyasında yayınladığı söylemler de cabası.

Büyük tepki aldı doğal olarak firma. Oyuncular seslerini çıkarmakla yetinmedi, birçoğu Battle.net hesabını kapattı. ABD'de neredeyse hiçbir konu üzerinde uzlaşamayan Demokrat ve Cumhuriyetçi partiler bile Blizzard aleyhinde açıklama yaptı. Hatta tepki gösterenler arasında Blizzard'ın bizzat kendi çalışanları bile vardı. Kısacası geçen yılki Diablo Immortal olaylarını mumla aratacak bir kriz yönetimi skandalı yaşandı.

Nihayetinde BlizzCon'un açılışında, Blizzard'ın başkanı Allen Brack oyun duyurularından önce mikrofona geçti ve yaşananlardan ötürü herkesten özür diledi. Özür dilenmesi güzel bir şey elbette ancak Brack'in de dediği gibi, "sözcükler bir yere kadar, asıl önemli olan eylem". Blizzard'ın bu özrünün ve bu söyleminin ne şekilde arkasında duracağını merakla takip ediyor olacağız.

Evet, ne diyorduk? Oyunlar! Overwatch ekibi ikinci oyun için yeniden toplandı, Sylvanas ekmek böler gibi Helm of Domination'ı böldü, Hearthstone'a uzun süre sonra yeni oyun modu geldi, Warcraft III Reforged betaya açıldı... Ama tabii hepsi bir yana, etkinliğin en önemli haberi HotS'a Deathwing gelm- Efendim? Diablo IV mü?

Arkadaşlar biz bu kahrolası oyunu çok seviyoruz, yapacak bir şey yok. Tıpkı Diablo III'te olduğu gibi dünyada ilk Diablo IV kapağını biz yapalım istedik! Dergi de birkaç gün gecikti bu yüzden ama idare edin artık :)





## WARCRAFT III *REFORGED*

### İkinci altın çağını yaşamak için geliyor

*Warcraft III*'ün hem ana oyun *Reign of Chaos*'u hem de genişleme paketi *Frozen Throne*'u bir arada sunacak olan yeniden yapımı *Reforged*'u asıl ara sahneleri, modellemeleri vs. komple elden geçmiş epik ötesi senaryo modu için bekliyorum, o yüzden betası oynanabilir hale gelen skirmish modunu doğrusu elim çok gitmeyerek açtım. Ama bütün o çekingenlik, gönülsüzlük işçilerin "yedi tu wöyyk" lafını duyar duymaz silindi gitti. Çok özlemişim be arkadaşlar. Skirmish modu bile böyle hissettiriyorsa senaryo, custom haritalar ve modlar vs. gelince neye döneceğim kim bilir...

Sadece insanlar ve Orc'lar açıktı, Night Elf'ler ve Undead'ler belki sonraki bir betada artık. Undead oyuncusu olduğum ve tabii bayağı da paslandığım için zorlandım, bol bol sopa yedim ama öyle de sardı ki tıpkı oyunu ilk oynadığım zamanlardaki gibi gece yastığa başımı koyduğumda da strateji düşünürken buldum kendimi. Çok sarıyor meret.

Beta olmasına rağmen, oldukça kısıtlı bir içerik sunmasından ve oynayanı az olmasından da sebep, ne herhangi bir bug'la ne de bağlantı sorunuyla karşılaştım. Biraz gereksiz kasma durumu vardı ama tabii normaldir, optimize edilir daha. Hoş çıkış tarihi olarak hâlâ 2019 görünüyor, resmi olarak ertelenmedi ama ertelenme haberinin eli kulağındadır bence.

Eski oyuncular geri dönecek, kaliteli ve safkan bir gerçek zamanlı strateji isteyen yeni oyuncular da gelecek, bir de mevzuya yabancı ve ne olup bittiğini merak eden milyonlarca *World of Warcraft* oyuncusu da olaya dâhil olacak. İkinci bir *Warcraft III* salgını geliyor valla, demedi demeyin. ■ **ÖMER**



# HEARTHSTONE

**Hayır, Deathwing değil**

*Diablo IV* ve *Overwatch 2*'nin duyurulduğu bir ortamda *Hearthstone*'un geri planda kalması kaçınılmazdı. Bu demek değil ki Blizzard, *Hearthstone*'u unutmuş. Aksine oldukça sağlam gözüken bir ek paket ve auto-chess türünden ilham alan yeni bir oyun moduyla karşımıza çıktılar. Duyuruların ardından gelen canlı panelde baş tasarımcı Liv Breeden ve efekt uzmanı Hadjidjah Chamberlain'in yorumlarıyla paket hakkında en yeni bilgilere ulaştık.

*Hearthstone*'un Ejderha Yılı dâhilinde devam eden süreçte kötüler birliğinin nihai amacı *Descent of Dragons* isimli bu paketle birlikte ortaya çıkıyor: Gelmiş geçmiş en güçlü ve en yaşlı ejderha olan Galakrond'u diriltmek. Yeni paket çıktığında oyuna giren oyunculardan EVIL grubunu temsil eden sınıflar (Shaman, Rogue, Priest, Warlock, Warriror) kendi sınıflarına ait Galakrond kartlarına bedavadan sahip olacaklar. Lakin Galakrond ölü bir ejderha olduğu için eski gücünde değil. Oyuna yeni eklenen Infuse özellikli kartları sahaya sürerek Galakrond'u güçlendiriyorsunuz. Yapımcılar böyle güçlü bir kartın oyuna girer girmez polymorph'la tavuğa dönüşmesini de istememişler. Dolayısıyla oyuna girdiği anda kahramanınızın yerini alıyor ve yeni kahraman özelliklerine kavuşuyorsunuz. "İyilerin" sınıfları Druid, Mage, Paladin ve Hunter'sa yeni görevlere kavuşacaklar. Bu görevler alıştığımızın aksine oyunun başında elimize geçmeyecek ve diğer görev kartlarıyla uyumlu olacak.

*Hearthstone*'a gelen yeni oyun moduysa Battlegrounds. Auto-chess'i temel alan bu sistemde farklı kahramanları biriktirip geliştirerek dövüştüreceğiz. Underlords ve Team Fights Tactics'in aksine bu modda sinerji veren pasif özellikler yok. Bunun yerine Reborn ve Death Ratttle gibi efektleri diğer kartlarla uyumlu olarak kullanmamız gerekecek. Battlegrounds, auto-chess seven bir oyuncu olarak beni heyecanlandırmayı başardı. *Hearthstone*'a katacağı değeri çok yakında göreceğiz. ■ **ALİ**




# OVERWATCH 2

**Devam oyunu ama tam devam oyunu da değil**



Son birkaç haftada iyice alıp yürüyen söylentilerden sonra *Overwatch 2* duyurusu kimse için sürpriz olmamıştır herhalde. Yine de akıllarda hâlâ yeni sayılabilecek, multiplayer odaklı bir oyunun devam oyununa ne kadar gerek olduğu sorusu vardı. O yüzden panellerde çok açık bir şekilde dile getirilmeyen, hatta Jeff Kaplan'ın açıklamalarıyla daha da kafa karıştıran mevzuya açıklık getirerek başlayacağım yazıya: *Overwatch 1*'deki bütün skin'ler ve karakterler ikinci oyuna aktarılacak. Aynı zamanda *Overwatch 1*'i alanlar yeni karakterler ve haritaları da oynayabilecek. Jeff Kaplan'ın dediği gibi "kimse arkada bırakılmayacak". Peki ama o zaman neden ikinci oyunu alma ihtiyacı hissedelim ki?

Bu noktada sıkıntı biraz da isimde yatıyor. Panel sonrası yapılan röportajlarda ortaya çıkana göre Blizzard'ın şu anki amacı aslında *Overwatch 1* ve *2*'yi tek bir oyun olarak birleştirmek. *Overwatch 2*'yi ayrıca satın almanızı sağlayacak motivasyonsa oyunun tek kişilik senaryo bölümleri. *Overwatch* bize hikâyesini büyük ölçüde animasyonlar ve çizgi romanlar üzerinden anlatan bir oyundu. Sonradan ara ara sezonluk açılan bazı co-op bölümleri eklenmeye başlandı ve oyuncular tarafından pek sevildiler. İşte *Overwatch 2*'nin parasını hak edeceği kısım da bu co-op ve hikâye bazlı kısımlar olacak. Sadece düz hikâyeden ibaret de değil bu kısım. Oynadığınız karakterleri bir rol yapma oyunu gibi geliştirip güçlendirecek ve hatta onlara yeni özellikler de ekleyebileceksiniz. Mesela panelde de verilen örneğe göre Tracer'ın ulti'si Pulse Bomb'un hasar verdiği düşmanlara ikincil patlamalar yapmasını sağlayabileceksiniz. Ya da başka bir Tracer yeteneğinde düşmanlar sizin Recall attığınız noktaya çekilip yavaşlayacaklar. Hanzo'nun bir yeteneğindeyse Sonic Arrow'la tespit ettiğiniz tüm düşmanlara sırayla sıçrayacak bir ok atışı yapabileceksiniz.





Eğer hikâye ve co-op kısımları ilginizi çekmiyorsa (ve *Overwatch 1* sahibiyseniz) beş kuruş daha harcamadan yeni gelen haritaları, kahramanları oynamaya devam edebileceksiniz... En azından şu an için açıklanan plan bu yönde; ileride değişiklik olur mu onu göreceğiz.

Kafa karışıklığını giderdiysek gelelim her iki oyunun da sahiplerinin sahip olacağı yeniliklere... Bir kere birden fazla yeni kahramanın yolda olduğu duyuruldu. Bunlardan ilki Blizzard'ın yayınladığı çeşitli içeriklerde adı geçmiş olan Sojourn. Kendisi Kanada asıllı bir kahraman ve ikinci oyunun hikâyesinde de büyük rol oynayacakmış. İkincisiyse McCree'nin geçen sene yayınlanan animasyonunda tanıştığımız Echo adındaki omnik. Bu ikisine ek olarak bir sürü yeni kahramanın da yolda olduğu da belirtildi ("Emre Sarıoğlu nerede?!" diye Blizzard'ı yıkmanıza *henüz* gerek yok yani). Eski kahramanların hepsi de hikâyenin artık geçmişi değil de *Overwatch* dünyasının geleceğini anlatması nedeniyle yeni görünümlere kavuşuyor. Kimisinin geçirdiği değişiklikler ufak tefekken kimisininki gayet ciddi olacakmış söylenene göre (Moira'nın yeni hâlini özellikle övdülerse de henüz göstermediler).

Kahramanlar dışında yeni haritalarla *Overwatch*'un dünya turuna devam ediyoruz. Toronto, Gothenburg, Monte Carlo örnekleri verildi ancak hepsinin bundan ibaret olmadığının da altı çizildi.

Son olarak da yeni PvP modu olan "Push" hakkında bazı detaylar aldık. Bu modda haritanın ortasındaki bir robot bir bariyeri düşman üssüne ittirirken ona eskortluk etmeye çalışacağız. Hangi takım süre bitmeden bariyeri düşman üssüne daha çok yaklaşmayı başarırsa günün kazananı olacak.

Şu anda belli bir çıkış tarihi olmayan *Overwatch 2*, geliştirme sürecinin oldukça başlarındaymış. Sahiden de Blizzard'ın iddia ettiği gibi "devam oyunu konseptini yeniden tanımlayacak" bir oyun olabilecek mi bilmiyorum ama şu ana kadar anlatılanların kulağa hoş geldiği de bir gerçek. ■ **CAN**

# WORLD OF WARCRAFT

## SHADOWLANDS

**Sylvanas gök yarıldı da içine girdi!**

Aylardır Lordaeron'un ormanlarına ismi fısıldanan *Shadowlands* nihayet gerçek çıktı. Çıktı çıkmasına da, Sylvanas'la teke tek kapışan Bolvar'ın böylesine mağlup olacağını ve Shadowlands'e giden geçidin Sylvanas tarafından açılmasını pek beklemiyorduk doğrusu. Hele hele Scourge'ü kontrol altında tutan miğfer olan Helm of Dominion'ın ortadan ikiye yarılması iyice sürpriz oldu.

Eğri oturup doğru konuşalım, *Battle for Azeroth* oyunun parladığı bir ek paket değildi. Paket çıktıktan sonraki sürecin çoğunluğu Blizzard'ın oyunculardan geri dönüş alıp oyunu düzeltmeye çalışmasıyla geçti. Bu yüzden de nefis sinematiğine rağmen *Shadowlands*'e başta temkinli yaklaşmadığımı söylesem çok büyük yalan olur. Ancak görünen o ki *WoW* takımı bu sefer dersine gayet iyi çalışmış. Zira açılış seremonisi sonrasındaki panellerde anlattıkları her bir detay oyuncuların *BfA* boyunca verdiği geri bildirimlerle örtüşüyor.



Mesela rastgelelik, ya da bizim oyun içinde kullandığımız terimiyle RNG artık oyunun her alanına yayılmaya ve can sıkıcı olmaya başlamıştı. Daha baştan daha az RNG olacağı ve oyuncu olarak bizim düşecek loot'tan yaratacağımız eşyalara kadar çok daha fazla kontrol sahibi olacağımız söylendi. Devamında da yeni felsefelerinin oyuncuya istediklerini vermek olduğu vurgulandı. Yıllardır alt karakter kasma konusunda yaşadığımız sıkıntılar da böylece cevap buldu: *Shadowlands* bugüne kadar çıkmış en alt karakter dostu ek paket olacak ve aynı şeyleri tekrar tekrar yapmanızı istemeden sizi yapmak istediğiniz etkinliklere en kısa yoldan ulaştıracak. Ha, tabii böyle büyük bir iddiayla birlikte iki pakettir iliğimizi kemiğimizi sömüren Artifact Power toplamacadan da kurtulmuş olduk. *Shadowlands*'in sistemleri daha az grind daha çok ve kontrollü bir eğlence vaat ediyor.

*BfA*'nın yine en felaket yanlarından biri olan sınıf kimlikleri de *Shadowlands*'le geri kazanılacak gibi duruyor. Blizzard'ın yıllar içinde oyundan kırptığı birçok ikonik yetenek geri dönerek sınıfların iyice sıkıcılaşmış rotasyonlarını şenlendirecek. Paladin'lere auralar, Shaman'lara totemler, Rogue'laraysa zehirler geri dönen yeteneklerden özellikle örnek verilen birkaçı.

Uzun zamandır bahsi geçen Level Squish de paketin göze çarpan özellikleri arasında: 120. seviyenin yeni karşılığı 50 olacak ve *Shadowlands*'teki yeni sınırımız 60 olarak belirlenmiş. Oyuna yeni başlayanlar için yeni bir başlangıç görev dizisi, istediğimiz ek paket içerisinde seviye atlama gibi bazı düzenlemeler de söz konusu.

*Shadowlands*'i asıl olarak sırtlayan özelliklerse iki tane. İlki Covenant sistemi. Bu sistemde birbirinden tematik, sistem ve hikâye olarak farklı, dört farklı bölgeye dağılmış dört Covenant arasından bir seçim yapacak ve ek paket boyunca onlarla olan ilişkimizi ilerleteceğiz. Covenant içerisindeki yerimizi sağlamlaştırdıkça her Covenant için farklı yeni yeni özellikler ve ödüller açacağız.

İkinci özellikse muhtemelen benim gibi roguelike sevenlerin bayılacağı bir sistem olan Torghast, the Tower of the Damned. Icecrown'ın göğünde gördüğümüz kulenin ta kendisi olan Torghast, tek başınıza ya da 5 kişilik bir grupla girebileceğiniz sonsuz bir zindan. Her seferinde farklı tasarımla ve farklı düşmanlarla karşımıza çıkacak ve biz daha yükseğe doğru tırmandıkça zorlaşacak. İlk girişimizde muhtemelen ağzımızı yüzümüzü dağıtacak olan düşmanlar biz kule içerisinde kalıcı bonuslar ve özellikler kazandıkça daha az sorun çıkartmaya başlayacak, öle öle baştan başlayarak kuleyi tırmanmaya çalışacağız. Kısacası gerçekten de *WoW* içerisinde apayrı bir roguelike oyunu yapmış Blizzard ve doğru bir şekilde yaparlarsa tadından yenmeyecek bir özellik gibi duruyor. ■ **CAN**







# DIABLO IV

ÜÇÜ BİRDEN GELİR,
ÜÇÜYLE BİRLİKTE YOLUN AÇILIR.
GÖNÜLLÜLERİN KANIYLA
SENİ EVİNE ÇAĞIRIYORUZ!
SELAM SANA NEFRET'İN KIZI...
SIĞINAK'IN YARATICISI...
SELAM SANA... LILITH!

YAZI CAN ARABACI





iablo III inişli çıkışlı bir masal gibiydi. Bilhassa çıkışı müthiş sorunluydu ancak zaman içerisinde rayına oturmaya başladı. Yine yüzlerce, hatta belki binlerce saatimizi yedi bitirdi önceki oyunlarında da olduğu gibi. Destansı maceralara atıldık kahramanlarımızla... Meleklerle sırt sırta dövüştük, iblislerin kökünü kuruttuk. Cennet'in orduları bile dönüp bize hayranlıkla baktı, imrendi, bizi örnek aldı. Bir hikâye ne kadar büyük ve epik olabilirse o kadar epikti *Diablo III*'ün hikâyesi. Ama şimdi masal bitti; daha doğrusu masalın "Disney" versiyonu bitti. *Diablo IV*'te hikâyenin "Grimm Kardeşler" versiyonuna sert bir dönüş yapıyoruz.

İlk göz göze geldiğiniz andan itibaren *Diablo IV*'ün her yerinden fışkıran bir mesaj var: Karanlığa dönüş. Bunu renk paleti ya da aydınlık ayarının kısılması olarak düşünmeyin. *Diablo III*'ün de vahşi ve bolca kanlı sahneleri, yetişkinlere yönelik içeriği vardı. Ama karanlık değildi; en azından *Diablo I* ve *II* gibi değildi. Zira o eski oyunlarda "kahramanlık destanı" yazan, iblisleri ellişer ellişer tokatlarken bir yandan Baş Habis'lerle muhabbet etmeye çalışan karakterler yoktu. Grotesk, neredeyse klostrofobik bir zindanın içine düşmüş ve güç bela sağ çıkmak için çırpınan karakterler vardı. *Diablo IV* her şeyden önce bunu anlamış ve bunun üzerine gitmeye başlamış. Ne de olsa bazen kazanamayacağını ve sadece sağ kalmanın bile bir yerde bir zafer olduğunu bilmek kadar insanın ruhunu karartan çok az şey var, değil mi?

*Diablo IV*, *Reaper of Souls*'ta Malthael'in yaptığı Westmarch katliamının 60 sene sonrasında başlıyor. Bölgenin üzerinden geçen ölüm dalgası bir şekilde nefalemler tarafından durdurulmuş. Nefalemin ne kadar büyük bir tehdit oluşturabileceğini görüp gözü korkan Cennet'in güçleri geri çekilip kapılarını da ardına kadar kapayarak Sanctuary'le bağlarını kesmiş. Cehennem, (muhtemelen) oluşan güç açığını doldurmak için kendi içinde çatışmaktan Sanctuary'e doğrudan bir saldırı yapamamış olsa da çeşitli karanlık güçler ve iblisler hayatta kalan az sayıda insanı dehşete boğmaya devam etmiş. Eh, aradan geçen süre bu kadar uzun olunca önceden tanıdığımız bütün karakterlerin de ya çok yaşlı ya da ölmüş olduğu, yeni bir dünyaya adım atıyoruz. Bir nevi "temiz sayfa" da diyebiliriz herhalde buna.

Yeni ve temiz sayfa dedim ama sayfalara *Diablo II*'nin izinin geçmiş olduğunu da söylemeden edemeyeceğim. Toplamda beş oynanabilir karakter sınıfından şu an üç tanesi duyurulmuş durumda: Barbarian, Sorceress... ve Druid! Bunların üçünün de *Diablo II* tayfasından olduğu dikkatinizi çekmiştir herhalde. Sadece sınıflarda da değil, oyunun neredeyse tamamında *Diablo II*'ye yazılmış bir aşk mektubu havası var zaten. Ama düpedüz eskisini alıp yenisine de yapıştırmamışlar; her birinin kendine has yeni ve ilginç özellikleri de var (bkz. Sınıflar).

## JAH + ITH + BER

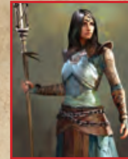
*Diablo II*'den ilham aldıkları konular say say bitmiyor zaten. Mesela neredeyse *D2* oynayan herkesin sevgilisi Runeword'ler de güzel bir ciladan geçerek oyuna eklenecek. Fakat bu sefer Koşul ve Etki diye iki ayrı türe ayrılmış durumda rünler. Bu iki türü birlikte kullandığınızda soketli eşyalarınıza gönlünüzce kişiselleştirme yapıyorsunuz. Örneğin sunumlarda gösterilen örnekte "iksir içtiğinde" koşullu rünü "kritik şansı artar" etkisiyle birleştirdiler. Böylece her iksir içtiğinizde kritik şansınızın arttırdığı bir rün-kelimesi ortaya çıkmış oluyor.



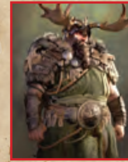
## SINIFLAR



**BARBARIAN:** Barbar yine klasik formunu koruyor. Yakın dövüşte savaş alanını domine ediyor ve savaş naralarıyla dosta güven düşmana korku salıyor. Aynı zamanda müthiş düşünülmüş yeni Arsenal mekaniğiyle iki tane tek elli, iki tane de çift elli silah taşıyabiliyor üzerinde. Üzerinde taşıdığı silahlardan hem bonus alıyor hem de yeteneklerine göre aralarında geçiş yapıp çok akıcı bir şekilde dövüşmeye devam ediyor.



**SORCERESS:** Elemental büyünün uzmanı Sorceress'lar yine ateş, buz ve elektrik büyüleri üzerine yoğunlaşıyor. Çok kırılgan olmasının telafisini yüksek hasar potansiyeliyle kapatıyor. Ultimate özelliklerinden birisinde dokunulmaz bir elektrik dalgası şeklinde sağa sola ışınlanıp çılgınca yıkım yaratıyor mesela. Aynı zamanda zindanlar çok daha karanlık olduğu için ortamı aydınlatma işi de bir yerde Sorceress'ın büyülerine kalıyor.



**DRUID:** Ah, eski dostum! Gözüm yollarda kalmıştı! Druid eskisinden de güzel bir şekilde dönüş yapıyor. Diablo II'de repertuarında olan ateş büyülerini kaldırmışlar; onun yerine yanındaki hayvanlarına, şekil değiştirmeye ve doğa büyülerine odaklanmış yeni Druid. Formlar arasında çok akışkan bir şekilde geçiş yapıp çıkarttığı fırtınalarla düşmanı darma duman etme konusunda uzman olacak gibi duruyor.

**PEKİ YA BAŞKA:** Kalan iki sınıf için şu anda ancak tahminde bulunabiliriz (ilk başta 5 sınıf olacağı kesin gibi). Gönlümden geçen sınıflardan birisi tabii ki Necromancer. Diablo III'teki hali fena değildi ama Diablo II'dekine daha yakın bir Necromancer olsa hem diğer sınıflardan farklı bir oynanış stili sunar hem de zaten hayranlar tarafından en popüler karakterlerden biri olduğundan hedefi on ikiden vurmuş olur. Ancak bu sefer de çok fazla Diablo II sınıfı bir araya toplanmış oluyor (şikâyet ettiğimden değil ya...). O yüzden Diablo II dışındaki sınıflardan Crusader'ı da değerlendirmeleri şaşırtıcı olmaz.

Diğer sınıf için tahminimse yay, arbalet vb. gibi ağırlıklı olarak menzilli silahları kullanacak bir sınıf. Amazon ya da Demon Hunter en olası ihtimaller; bir ihtimal belki Rogue da olabilir.





## SANCTUARY

Diablo IV tam olarak bir DVO boyutunda olmasa da müthiş geniş ve bugüne kadar gördüğümüz en büyük Sanctuary'yi sunuyor bizlere. Oyunda baştan sona karış karış gezebileceğimiz toplam beş bölge var.

**SCOSGLEN:** Haritanın en tepesinde Donmuş Deniz'e kıyısı bulunan Scosglen aynı zamanda oynanış videosu ve BlizzCon alanındaki demonun da geçtiği mekân. Baştan aşağı Kelt esintileri taşıyor ve oyunun beş sınıfından birisi olan Druid'lerin de ana vatanı. Dipsiz ormanları ve dağlık arazilerle dolu, sürekli kasvetli yağmurların ve sisin kol gezdiği, vahşi ve yaşam koşullarının güç olduğu bir bölge. Bu da yetmezmiş gibi şişmiş bedenleriyle dehşet saçan Drowned isimli, yakaladıklarını denizin içine çekmeye çalışan korkunç zombilere ev sahipliği yapıyor.

**DRY STEPPES:** Savaşla kavrulmuş bu topraklar derin kanyonları ve paralı askerlerin, yamyamlık yapan büyücülerin cirit attığı düzlüklere sahip. Yaşamanın neredeyse imkânsız olduğu ve sürekli bir çatışma içerisinde olan bu topraklardan geçerken sürekli bir tehlike içerisinde bulunacağız.

**FRACTURED PEAKS:** Dry Steppes'in sona erdiği noktada karlı tepeleri ve Viktoryan dönemi andıran gotik mimarisiyle Fractured Peaks başlıyor. Burada yaşayan halk sürekli bilmedikleri ama gözlerinin kenarıyla gördükleri, hissettikleri bir tehdidin pençesinde yaşamaya çalışıyorlar ve özellikle de geceleri evlerini sıkı sıkıya kilitleyerek dışarı çıkmayı kesinlikle reddediyorlar.

**HAWEZAR:** Biraz daha güneyde zehirli bataklıklarıyla kara büyünün çok yoğun olduğu Hawezar bölgesi bulunuyor. Cadılar ve bataklık yaratıklarının mesken tuttuğu Hawezar'a isteyerek gelenler ancak karanlık ve şaibeli işlerle uğraşan tipler oluyor: Hırsızlar, suikastçılar, haydutlar, tarikatçılar vs... Ha, bir de oynanış videosunda görmüş olabileceğiniz devasa yılan var ya. Hah, onunla nerede karşılaşacağınızı merak etmenize gerek kalmadı.

**KEHJISTAN:** Kehjistan muhtemelen oyunda en aşina olduğumuz bölgelerden biri aslında. Diablo III'te ziyaret ettiğimiz Caldeum, Diablo II'de ziyaret ettiğimiz Kurast bu bölgeye dâhil. Zakarum inancının son kalesi olmasının yanında Günah Savaşı ve Büyücü Klan Savaşları gibi Sanctuary tarihindeki büyük çoğu olaya da şahitlik eden topraklar aynı zamanda. Yeraltında Triune Kilisesi'ne ait tüneller ve gizemler olduğu da yapımcılar tarafından fısıldananlar arasında!

**HELL:** Ve tabii ki "cehennemin dibine" gitmeden olmaz. Neden gideceğiz, nasıl gideceğiz şu an çok bir fikrimiz olmasa da cehennemin hakkını vereceklerini ve buranın oyunda önemli bir yer tutacağını şimdiden biliyoruz.

Tabii ki çok daha karışık, önceden belirlenmiş rün-kelimeleri de olacaktır. Ancak şu anki koşul-etki sistemini de ben gayet mantıklı ve hoş buldum. Ayrıca haklarında çok bilgi vermemiş olsalar da yine soketlere takılan mücevherlerin de döneceğini onayladılar.

Geçen oyunda eksikliği hissedilen ve geri dönüş yapmakta olan bir diğer özellikse... talent sistemi! Burada biraz son iki oyunun karışımını ele almışlar daha çok. Seviye atladıkça kazandığınız aktif yetenekler yine *Diablo III*'teki gibi; ama bir yandan kazandığınız talent'larla bu yeteneklere ekstra özellikler ekleyebilecek ya da belli başlı alanlardaki gücünüzü arttırabileceksiniz. Bir nevi *Diablo III*'te yeteneklere gelen rünleri aslında talent ağacıyla açabildiğinizi düşünebilirsiniz yani. Eskiyle yeninin güzel bir karışımı olmuş bu da. Belli ki Blizzard gerçekten de dersine iyi çalışıp oyuncuların neyi istediğini ve neyi sevmediğini güzel analiz etmiş.

Öylesine demiyorum bunu ha... Hani çözmek için dahi olmaya gerekmiyor ama *Diablo III*'te doğru düzgün bir PvP sistemi olmamasından herkes nefret etmişti. Bu sefer işi baştan sıkı tutup açık dünya haritasında belli PvP bölgeleri belirlemişler. Bu bölgelerdeki zenginlikler dillere destan ama girdiğiniz anda yakındaki diğer oyuncuların tepenize binmesi riskini de göze almış oluyorsunuz. Eğer isterseniz tamamen uzak durmak da mümkün tabii bu bölgelerden. Şu an için aktif olan PvP stili bundan ibaret olsa da başka PvP modları için de hâlâ fikir alışverişinde bulunuyorlarmış. Kulak koleksiyonu yapmayı sevenlere duyurulur!

## Bi' dakika! açık mı dünya?

Evet, açık dünya! *Diablo IV*'te Scosglen'den yola çıkıp hiç kesintisiz bir şekilde Gea Kul'a kadar yol alabileceksiniz. Bu da bütün Sanctuary haritasının neredeyse yarısının oyunda bulunduğu anlamına geliyor. Tabii bu kadar muazzam büyüklükte bir haritayı tabanvayla aşmak akıl kârı olmadığından seriye binek kavramı ekleniyor ilk defa! Şu ana kadar gördüğümüz binekler at ve… eee, at türevi olan yaratıklardı. Yani, teknik olarak çürümüş ya da alev almış olmalarına rağmen hâlâ at diyebiliriz sanırım. (Panellerden birinde "Tek boynuzlu at falan da koyarız di mi?" diye kendi aralarında geyik yaptı yapımcılar. Derin bir sessizlik olunca "merak etmeyin, şaka yapıyoruz, oyunun kasvetini dağıtacak şaklabanlıklar yok bu sefer" diye toparladılar sonra.)

Binekler nasıl alınacak henüz belli değil ama anında çağırıp binebileceksiniz. Hatta bir de her sınıfa özel bir "binekten inerken şekil saldırı yaparak inme" hareketi olacakmış. Yayınlanan oynanış videosunda Sorceress'ın attan atlayıp altındaki yeri buzla kaplayarak kaydığı bir hareket gözüme çarptı; gayet şekil duruyordu.

Oyunun dünyası bu kadar büyük olunca boş hissettirmesi riski ortaya çıkıyor tabii. Blizzard da bunu oyuncuları kesintisiz bir şekilde aynı kasaba merkezinde toplayarak, arada bir haritanızda peydahlanacak çeşitli



etkinliklerde bir araya getirerek çözmüş büyük ölçüde. Bu konudaki en büyük endişem tehlikeli ve ıssız hissettirmesi gereken bölgelerin etrafta kafası kesilmiş tavuk gibi koşan oyuncu güruhlarıyla dolma ihtimaliydi. Neyse ki çok geçmeden içime su serpildi ve bir bölgenin bütün hikâyesini bitirmeden etrafta koşuşturan pek kimseyi görmeyeceğimiz açıklandı. Bunun tek istinası fuar alanındaki demoda da oynanabilen Ashava gibi büyük boss savaşları. Bu büyük boss savaşlarında (henüz maksimum sınırı belli olmayan sayıda) kalabalık bir oyuncu grubu olarak zafere ulaşmaya çalışacağız; zira tek başımıza yenilmeyecek kadar güçlü duruyor bu düşmanlar. Ashava'nın kollarındaki uzun bıçaklarla yaptığı saldırılar izlediğim çeşitli yayınlarda çokça can aldı zaten. İlginç ve güzel bir detay olarak da bu büyük boss tipi düşmanlara yaptığınız sersemletme saldırıları boss'un sağlık barının altında bir Stagger barını doldurmaya başlıyor; eğer bu barı doldurursanız boss sersemliyor. Hatta Ashava'nın durumunda sendelerken kolundaki bıçaklar kırıldığı için saldırılarının menzili ve gücü büyük ölçüde azalıyor. Boss savaşlarının ve açık dünya etkinliklerinin kalanında da böyle ilginç ve yaratıcı mekanikler olursa... üf, düşündükçe bile içim içime sığmıyor yahu!

## Rift var mı Rift?

*Diablo III*'te Rift ve Greater Rift koşturmaktan iflahı kurumuş biri olarak mümkünse *Diablo IV*'te daha fazla Rift görmek istemiyorum. Ne mutlu ki yapımcılar da benim bu fikrimi paylaştığından yeni bir endgame aktivitesi düşünmüşler. Oyunun devasa haritasında gezerken bulabileceğimiz 100'den fazla zindan olacağını söylüyorlar. Belli etkinliklerden arada bir bu zindanlardan spesifik bir tanesi için anahtar düştüğüne şahit olacağız. Bu anahtarlar oyundaki endgame aktivitelerimizden ilkinin kapısını açıyor. Anahtarın üzerindeki özellikler zorluğu da ciddi ölçüde etkiliyor. Verilen örneklerden birisinde Lightning Pulse özelliğine sahip bir obeliskin zindan boyunca karakterimizi takip ederek elektrik hasarı veriyordu. "Ee, ne var ki?" diyorsanız bu obeliski hiçbir şekilde durduramıyor ya da öldüremiyorsunuz. Kum saati koymadan da sizin zindan içindeki temponuzu hızlandırıp sizi hedefinize yönlendiren çok tatlı bir özellik olmuş.

Peki klavyemden bal damlıyor o kadar ama hayatımızı karartmasına ne kadar kaldı bu lanet oyunun? Blizzard şu an çok başlarda olduklarını söyleyip net bir tarih vermekten kaçınıyor. Hatta fuar sırasında soranlara "Blizzard soon bile değil!" diye cevap verdiler. Ancak benim tahminim 2021 sonu gibi oyuna kavuşabileceğimiz yönünde. Hem açıklanmamış sınıfları önümüzdeki iki BlizzCon'da açıklamak için güzel bir süre hem de oyunun çıkacağını söyledikleri PS4 ve Xbox One'ın ömrünü çok da doldurmamış olması onların da işine gelir.






## EŞYA SİSTEMİ

İşte bunu beklemiyordunuz! Diablo IV, klasik sistemi biraz esneterek ilginç bazı yeniliklerde bulunuyor. Buna göre bulduğunuz eşyalar nadirlik ve güç seviyelerine göre yine Normal (Beyaz), Magic (Mavi), Rare (Sarı) diye başlıyor. Legendary (Turuncu) ve Set (Yeşil) eşyalar artık önem olarak başa baş gidiyor; Legendary'lerin önemi artarken Set'lerinki azaltılmış. İkisinin de daha koyu renkli olacak Ancient versiyonu, Diablo III'teki gibi olacaksa muhtemelen "mükemmel" özelliklere sahip olarak düşmüş versiyonlar olacak. Bir de daha önce hiç olmayan Mythic (Kırmızı) eşyalarımız olacak ki üzerinize sadece bir tane giyebileceksiniz ama toplamda 4 (evet, dört!) efsanevi özellik birden barındırıyor olacaklar.

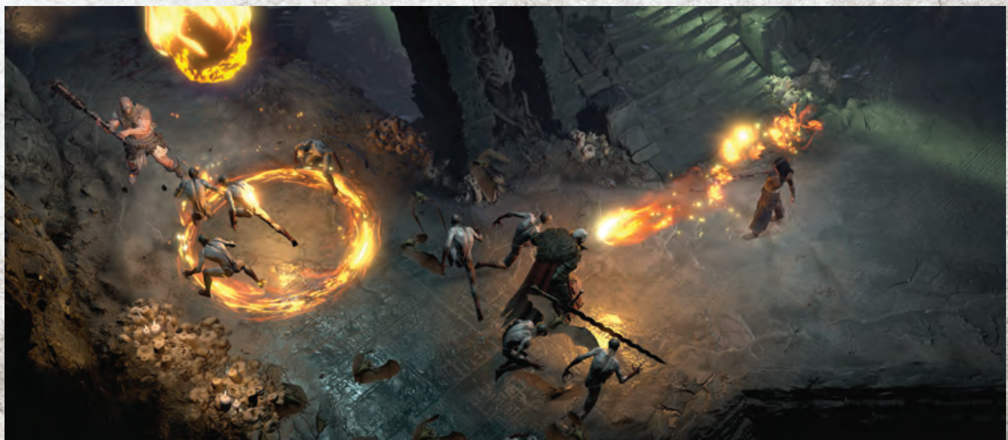
## ASLA OYNANMAYACAK DIABLO IV

Blizzard çalışanları röportajlarda oyunun tam olarak kaç yıldır yapım aşamasında olduğu konusunda yorum yapmaktan kaçınsa da çeşitli sitelerde yayınlanan makaleler sayesinde bir süredir Diablo takımında işlerin sıkıntılı gittiğinden haberdarız. Önce Diablo III'ün The King in the North kod adlı ikinci ek paketi iptal edildi; ardından Dark Souls esintili, üçüncü şahıs kamerasından oynanan Hades kod adlı sürüm zindan zindan gezdiğimiz bir aksiyon oyunu olacaktı ancak üzerinde iki sene çalışılmasına rağmen 2016'da o da iptal edildi. Fenris kod adlı, nihayet görme şansına eriştiğimiz Diablo IV de bu durumda aşağı yukarı 3 yıldır geliştirilme aşamasında diyebiliriz o yüzden.

World boss'lar oyunu o ıssız havadan çıkarıp topkekûn mücadeleye dönüştürüyor.









# LILITH

Zamanın başlangıcından beri melekler ve iblisler Dünyataşı'nın kontrolü için çatışırken savaşın iki farklı tarafında durmakta olan iki birey bütün dengeleri değiştirecek bir harekette bulundular: Birbirlerine âşık oldular. Babası Mephisto'nun esir aldığı melek Inarius'a ilgi duyan ve onu iyileştirip serbest bırakan Lilith, Cennet ve Cehennem'in bitmek bilmeyen Ebedî Çatışma'sından kaçmak için bir yol aramaya başladı. Inarius'la birlikte Dünyataşı'nı çaldılar ve kaçıp saklanabilecekleri, birlikte olabilecekleri bir dünya olan Sığınak'ı, Sanctuary'i yarattılar.

Inarius ve Lilith nihayet sonsuz savaş döngüsünden kaçabildikleri için mutluydular; çok geçmeden ikisinin de özünü taşıyan çocuklar doğmaya başladı: Rathma, Bul-Kathos, Vasily, Esu... Nefalem olarak anılan bu çocuklar çok geçmeden Sığınak'ı doldurmaya başladı ancak hem melek hem de iblislerin özünü taşıyan ve iki taraftan da çok daha güçlü olma potansiyeli taşıyan bu çocuklar Ebedî Çatışma'nın kaosundan kaçarak bu yeni dünyaya sığınan diğer varlıkları huzursuz ediyordu. Çok geçmeden nefalemlere karşı tepki büyümeye başladı ve Inarius kendi kanından çocukları için ne hüküm vereceğini düşünmek için inzivaya çekildi. Lilith'se çocuklarını korumak için korkunç bir surete bürünerek, yarı delirmiş bir halde nefalemlerin ölmesi gerektiğini düşünen herkesi katletmeye başladı. Inarius inzivadan döndüğünde barış içinde yaşamak için kurdukları dünyayı kana bulayan Lilith'e karşı büyük bir öfkeyle doldu lakin ona olan sevgisinden dolayı onu öldürmek yerine sadece sürgün etmekle yetindi. Inarius, daha fazla çatışma çıkmasını engellemek için bir orta yol olarak Dünyataşı'nı nefalemlerin gücünü emecek şekilde değiştirdi ve böylece çocukları her jenerasyonla birlikte daha da güçsüz düşerek sonunda bütün güçlerini yitirip sıradan insanlar haline geldiler.

Ancak Lilith yüz yıllar sonra bir şekilde Sığınak'a dönmeyi başardı. Günah Savaşı olarak anılan dönemde Lylia adındaki bir soylu kılığında Uldyssian adında bir insanın nefalem potansiyelini açığa çıkarttı ve onu manipüle ederek Uldyssian'ın Teslis Kilisesi'ne ve Işık Katedrali'ne savaş ilan etmesini sağladı. Uldyssian, Baş Habisler ve Inarius'un gizliden gizliye yönettiği bu iki dini de savaşta mağlup etti etmesine fakat kullandığı muazzam güçler Sığınak'ı diğer kozmik varlıkların gözünden gizleyen perdeyi de aralamış oldu. Cennet ve Cehennem'in güçleri Sığınak'a doluşurken Lilith de Uldyssian ve Inarius'un çabalarıyla bir kez daha sürgüne gönderildi.

Günah Savaşı'nın bitiminde nefalem güçleri açığa çıkmaya başlamış olan insanlar güçlerini bir kez daha kaybettiler ve Cennet ile Cehennem'in ordularıysa Sığınak'ı kaderine terk ettiler. Inarius'sa Cennet'e ihaneti yüzünden bizzat Lilith'in babası olan Mephisto'ya teslim edildi. Horadrim kayıtları Inarius'un cezasının zamanın sonuna kadar Mephisto'nun elinde işkence görmek olduğunu söyler.

Peki ya Nefret'in Kızı, Sığınak'ın yaratıcısı Lilith nereye sürgün edildi? Bulabildiğim bütün kayıtlar bu konuda oldukça ketum; ama tahminlerim çeşitli yazıtlarda Cehennem'in kendisinden bile daha korkunç olarak tasvir edilen Kara Hiçlik'e gönderilmiş olabileceği yönünde. Bu konuda araştırma yaparken Teslis Kilisesi'nin ayakta kalmayı başarmış bir kolunun hâlâ Khanduras'ın dört bir yanında Lilith'i geri getirmeye yarayacak geçidi aradığına dair söylentiler duymuş olsam da onların bile o kadar aptal olabileceğini sanmıyorum. Bundan binlerce yıl önce bile akıl sağlığı şüpheli olan nefalemlerin anası bir şekilde geri dönerse Sığınak'ın ne gibi bir kaosa sürükleneceğini düşünmek bile korkunç zira…

Diablo evreninin hikâyesine dair daha detaylı yazılar okumak isteyenler olursa Diablo Arşivleri'ne göz atabilirler: ***bit.ly/diablo-lk***



# RÖPORTAJ



**Serpil: Merhabalar. Önce bir kendinizi tanıtır mısınız?**
Luis Barriga: Tabii ki. Ben oyun direktörü Luis Barriga.

John Mueller: Ben de sanat yönetmeni John Mueller.

**Teşekkürler. Öyleyse hikâyeyle başlayalım. Spoiler vermek istemeyeceğinizi biliyorum ama sormam gerek. Bizi Lilith'le tanıştırdınız. Nedir kendisinin rolü?**
Elbette spoiler vermek istemiyoruz ancak kendisiyle ilgili geçmişte neler gördüğümüzden bahsedebilirim. Lore içerisinde son derece anormal bir iblis Lilith, Sanctuary mitosunda insanlığın annesi olduğundan dolayı kompleks motivasyonlara sahip. Hakkındaki en ilginç şeylerden bir tanesi, güçlü kökenlerine, Mephisto, Lord of Hatred'ın kızı olmasına rağmen bu sonsuz çatışmanın içinde olmayı reddetmesi. Bu da onu işlenmesi çok çok ilginç bir karakter kılıyor ama Diablo IV'te yaşanacakları şimdilik gizemli tutmayı tercih ediyoruz.

**Diablo IV'ün III'e nazaran daha fazla ara sahnesi var gibi duruyor. Bizi daha sinematik bir tecrübenin beklediğini söyleyebilir miyiz?**
Evet, kesinlikle. Karakterlerimizi derinleştirmeye büyük zaman ayırdık ve demoyu oynadıysanız görmüş olabileceğiniz gibi oyun motoruyla hazırlanmış yakın çekim sahnelerimiz var, hikâyemizi detaylıca işlemek istiyoruz.

**Oyun açık dünya olacak, bunun tam olarak nasıl işleyeceğini tarif edebilir misiniz?**
Kısaca özetlemek gerekirse private şekilde işleyen, sadece sizin ve toplam 4 kişilik ekibinizin olduğu zindanlarımız var. Dışarıdaysa diğer oyuncularla karşılaşabiliyorsunuz ancak bunun yalnızlık hissinin ve Sanctuary'nin acımasızlığının önüne geçmemesine özen gösteriyoruz. Yani bütün oyuncuların sürekli bir arada olduğu bir yapı yok, bu bir DVO değil. Dünya boss'ları gibi genel etkinliklerdeyse daha fazla oyuncuyu bir araya getireceğiz elbette. Hikâyenin bu çok oyunculu yapıyla bozulmasından da endişe etmeyin çünkü hikâye çok büyük oranda sadece sizin ve ekibinizin tecrübe edeceği bir şekilde işleyecek.

**Bu açık dünya yapısında bir bölgeden diğer bölgeye yükleme ekranlarıyla karşılaşmadan mı geçiş yapacağız.**
Evet. Görsellik ve içerik anlamında birbirinden çok farklı 5 bölgemiz var. Çöller, dağlar, bataklıklar, ormanlar, stepler... Bunlar birbirlerine direkt olarak bağlı, aralarında geçiş yaparken yükleme ekranı görmeyeceksiniz.

**Herkesi şaşırtan şeylerden biri bineklerdi. Diablo'da at binebilmek çok güzel olacak. Bundan biraz bahseder misiniz?**
Oyunu geliştirirken hep Diablo'nun karanlık, gotik bir orta çağ havası bulunması gerektiğini konuştuk ve binek kadar orta çağ havası yaşatacak bir şey yok. "Knight" kelimesi bile "at binicisi" anlamına gelir aslen. O yüzden binekler bu geniş dünyada hızlı yol alabilmek için tam olarak doğru seçim gibi hissettirdi. Yine ışınlanma noktalarımız olacak elbette ancak bunların çok fazla olmasını istemedik yoksa dünya kopuk hissettirecekti. O yüzden mantıklı olan binek koymaktı. Bineğinizi kişiselleştirebileceğinizi de not edelim.

**Peki uçan binekler vesaireler de görebilecek miyiz?**
Henüz kesin konuşmayalım ama Diablo IV'ün ayaklarının yere basmasını istiyoruz. O yüzden uçan büyülü binekler gibi high fantasy elementlerine uzak durmayı tercih ediyoruz.

**Rün sistemi geri geliyor. Bundan biraz söz edebilir misiniz? Gem'lere veda mı ediyoruz?**
Gem'ler hakkında henüz bir şey söylemeyeyim. Rün konusundaysa Diablo II'den ilham aldık ama oradakinden biraz farklı işliyorlar. Eskiden gizli tarifler vardı, birleştirirdiniz ve bir eşya elde ederdiniz. Yeni sistemde rünler ikiye ayrılıyor: Trigger Rune ve Effect Rune. Bunları, yetenekleri, diğer eşyaları göz önüne alarak çılgın bir bilim adamı gibi birleştirebileceksiniz. Diablo'nın tadı istediğiniz build'i elde etmeye çalışırken, oyunu kafanızda yaşamaya başladığınızda çıkıyor ve bu sistem onu olanaklı kılıyor diye düşünüyoruz.

**PvP sisteminde söz edelim istiyorum biraz da. Nasıl işliyor?**
Çok detaya girmek istemiyoruz henüz ancak haritada PvP bölgeleri olacak ve oyuncular buralarda birbirlerine meydan okuyabilecekler. Bu bölgeler azınlıktalar ve PvP'ye girmek istemeyen oyuncular buralara istemezlerse hiç uğramayabilirler.

**Diablo IV'ün dünyasını III'ünkine kıyaslamanız mümkün mü büyüklük olarak?**
İkisi aslında çok farklı oyunlar, öyle bir kıyaslama yapmak pek mümkün değil ancak bugün burada oyuncuların deneyimlediği bölge, Scosglen'in çok ama çok küçük bir kısmı ki Scosglen 5 bölgenin sadece biri.

**İzlediğimiz sinematik video çok güzeldi gerçekten.**
Blizzard'ın sinematik ekibi gerçekten inanılmaz. Her zaman yapılabilecek en üst düzey videoyu yapmaya çabalıyorlar ve bu sinematik de şu an için tepe noktaları diyebilirim. Biz de en az izleyiciler kadar hayran kaldık videoya.

**Oyunu bitirmenizin uzun zaman alacağını tahmin edebiliyorum ama sormak zorundayım, ne kadar sürecek?**
Söylemesi zor, halen erken aşamalardayız. Ancak ne kadar süreceğinden çok bu ilk adımı oyunun sevenleriyle paylaşmanın ve geri bildirimler almanın bizim için ne kadar önemli olduğunu söylemek isteriz. İnsanların sevdiği şeyleri görüp "o zaman bunun üzerine daha çok eğilelim" demek, "burada hatalısınız" gibi geri bildirimleri görüp belki de o konuda yönümüzü değiştirmek... Bu bizim için gerçekten heyecan verici bir süreç.

**Pekâlâ, son sorum: Türkçe yerelleştirme yapma ihtimaliniz var mı?**
Bu soruya yanıt verebilecek pozisyonda değiliz maalesef, o başka departmanların alabileceği bir karar. Şu an bu konuda bir duyurumuz yok demekle yetinmek durumundayız.

**Eklemek istediğiniz, benim atladığım bir şey var mı peki?**
Oyunun aldığı olumlu tepki nedeniyle çok heyecanlı olduğumuzu söylemek isteriz. Serinin sevenleri çıldırdı, oyunun oynanabildiği stantta upuzun sıralar oluştu ve bu sıralar etkinlik boyunca hiç azalmadı. Diablo hayranlarının istediği oyunun bu olduğuna gerçekten inanıyoruz ve oyunu herkesle paylaşmak harika bir his.

**Teşekkür ediyorum o halde.**
Biz teşekkür ederiz.










# DIABLO IV ELLEYEREKTEN DENEME

YAZI TUĞBEK ÖLEK

Neresi olabilirdi ki daha uygun başlamak için maceraya... Bu parça parça başıma inecekmiş gibi duran mezarlık dehlizinden başka... Nem ve rutubet ve toz ve pas içinde... İki adım ötemden gerisine dair hiç fikir vermeyen bir karanlık. O iki adımda, karanlıkla aramda, ağır bir demir kapı bekliyor, parmaklıkları birbirine girmiş. O kapıyı açacağım ve kim bilir hangi hilkat garibesi şeytan tohumu üzerime atlayacak. Başka ne olabilir ki? Başka ne beklenebilir ki? Karanlık, daha çok karanlık ve ucubeden ucubeye atlayan bir kes, biç, parçala kavgası. Kan içinde, ter içinde, üzerime yağan canavarların soluğu ensemde... Başka ne olabilir ki? Hele o kapının ardında başka bir şey çıksın, ne kadar güzelse fark etmez, her ne olursa... Soğuyacağım senden *Diablo IV*.

İlk deneyeceğim karakter Büyücü. Açık söyleyeyim ben Barbar tercih ederdim ama Serpil onu zaten denemiş, sonra oynarmışım zaten, hadi bir büyücüye bakalım...mış, hıff. Pekâlâ... Daha kapıyı açıp karanlığa adımımı atar atmaz üzerime atlıyorlar. Sol tık büyü mızrağı, sağ tık ateş topu, biri bedava, biri manadan yiyor. Yer altına münasip kanatsız gargoyle bozması bir yaratık türü, büyükleri küçükleri, üçer beşer




geliyorlar. Daha düşünecek, bu lanet oyun nasıl oynanırdı hatırlayacak vakti bulamadan narin etime geçiriyorlar pençelerini. Görünen o ki sana kanım ısınacak *Diablo IV*.

Arada ortam temizlendiğinde nefes alıp yeteneklerime bakıyorum. Fare tuşlarına atanmış olanlar dışında 4 tane var, biri buz yağdırıyor, ikisi elektrik çarpıyor, biri de ateş topu. Ateş topu mu? Onu zaten farenin sağ tuşu atıyordu... Bir sonraki yaratık grubuna bu diğer ateş topunu atıyorum. Yerde ince kıvılcımlar dönmeye başlıyor ve üzerlerine olmayan bir göğü yararak kocaman bir ateş topu iniyor. Oha, hayvansınız, bu ne, vay anasını, gelmiş geçmiş en güzel ateş topu. Daha yavaş, ama daha ölümcül diğerinden. Bir sonraki yaratık grubuna zincirleme elektriği atıyorum. Ben yaratıktan yaratığa açılan standart bir elektrik dalgası bekliyorum. Ama adeta ışıktan ibaret zarif bir yılan balığı dans ederek dolaşmaya başlıyor ortamda. Her dokunduğu yaratığı inletip yakıyor, çok hasarı yok ama hiçbirini de es geçmiyor. Ağzım açık, önümde sular seller gibi akıyor *Diablo IV*.

## Işık olsam gelsem sana

Sırada buz yağdırma yeteneği var. Üç-dört yaratıklık bir grubun üzerine atıyorum. Ben kocaman bir buz ve kar kütleşinin düşmanın üzerinden geçmesini beklerken, tersine tepelerinden ince ince ve yağmur gibi yağıyor buz. Yaratıklar önce yavaşlıyorlar bu ince tipinin altında, sonra donup buzdan heykellere dönüşüyorlar. Harika! Madem dondunuz artık son elektrik yeteneğimizi deneyebilirim üzerinizde.

Yetenek tuşuna basmamla kendim dönüşüyorum elektrik topuna ve tıkladığı ilk düşmana atılıp hızla zıplayıp çarpıyorum... Donakalmış yaratık paramparça oluyor. Düşmandan düşmana atlıyorum, hepsi yıkılıyor önümde, sanki kırılgan bir büyücü değil, ortamı dağıtmaya gelmiş barbarım. Bütün düşmanlar önümde yıkıldığında, görev eşyasını topladığımda tekrar bir derin nefes alıyorum. Öncekilerin hepsinden güzel görünüyor bu *Diablo IV*.

Sonra bir köye gidiyorum eşyayı teslime, yeni bir görev alıyorum, yeni mağaralara giriyorum. Köyün reisi olan kadının oğlu lanetlenmiş, zorluyoruz laneti kaldırabilecek miyiz diye. Düşmanların animasyonları, saldırı rutinleri, yeteneklerimin onların hareketleri ve fiziklerini etkileyişi inanılmaz. Programla, kodla yapılmamış da çamurdan yoğrulup büyüyle hayata geçmiş gibi vicdansız. Ne yazık ki demo sadece 20 dakika ve ben hayranlıkla çevreme bakmaktan ilerleyemediğim için görevi de bitiremiyorum. Ekran kararıyor, oynadığınız için teşekkürler ve kapanıyor *Diablo IV*.

Öylesine karanlık ve ince işlenmiş bir dünya yaratmışlar ki... En ufak detaydan en büyüğüne gözünüzü alacak, inanılmaz görünen karelerle dolu oyun. Blizzard'ın yayınladığı oynanış videosuna bakın, hepsi gerçek ve siz oynarken daha da güzel görünüyor *Diablo IV*.

## Barbar kanı buralarda

Bir sonraki randevumuz Barbar ile. Yani bunca sene sonra *Diablo* bulmuşum, bir kere oynayıp bırakacağımı düşünmüyordunuz değil mi!? Barbar biraz daha yavaş ve henüz dengeleme olmadığı için gösterdikleri üç sınıf içinde en zayıf olanı. En kritik yeteneği düşman üzerine atlamak, ama demodaki yapısı biraz daha warcry ve berserk (yetenek isimlerini komple uyduruyorum, not almamışım) yetenekleriyle kendisini güçlendirip çevresindekileri zayıflatmak üzerine kurulu. Ama oyunun yetenek ağacı kallavi, siz açtıkça dilediğiniz yetenekleri kullanabileceksiniz. Bu ilk demo olduğundan sadece altışar yetenek var her bir sınıfta. Yeteneklerinin bekleme sürelerinin uzun olması zayıf kılıyor Barbar'ı, biraz hayal kırıklığı. Sonuçta barbar dediğin kes, biç, parçala ama yetenekler bitince çift silahla da olsa biraz yavaş kalıyor. Ama daha çok gelişecek, değişecek bunlar, üstelik Whirlwind olmadan olur mu hiç *Diablo IV*?

Üçüncü randevu Druid'le. Kendine eşlik eden iki kurduyla ihtişamlı bir görünümü ve çok oturaklı bir tasarımı var. Üç sınıf içinde en güçlüsüydü benim denediğim. Sol tık basınca kurt adama dönüşüp pençe atıyor, sağ tık basınca ayıya dönüşüp, yeri paralayıp, çevredeki herkese hasar veriyor. Asıl ilginç yeteneğiyse yerden peydahladığı dev bir kayayı düşman üzerine yuvarlaması. Bu kaya çarptığı düşmanı önüne katarak, tekrar tekrar vurarak öldürene kadar götürüyor. Bu iki yetenek o kadar güçlü ki hiçbir düşman grubu üç beş saniyeden uzun duramıyor karşımda. Kurtlarsa şimdilik kozmetik açıkçası, bir hasarları veya önemli bir faydaları yok. Bu da aklıma şu soruyu getiriyor, acaba çok mu kolay *Diablo IV*?

Açıkçası oynanış ve dünyanın doluluğu olarak hayran kaldım *Diablo IV*'e ve şu an gördüğüm tek tehlike oyunun fazla kolay olması. Bütün demo denemelerimde sadece şu videodaki dev metruk ejderhada öldüm, ama o da zaten iki savurdu mu ortamdaki herkesi indiren hayvan bir şey. Onun dışında sağlık iksirlerine bile çok gerek kalmadı. Görünen o ki "demodur, ilk günden milleti zorlamayalım" demişler ama bu karanlık ve kanlı dünya her adımında burnumuzdan getirmezse yazık ederler *Diablo IV*'e.

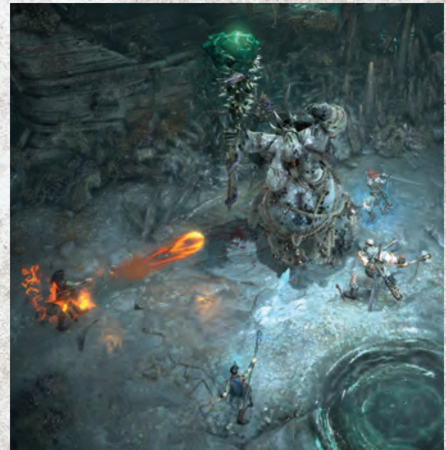
## Geçmeyecek yıllar sırada

Oyunun en sevdiğim yanı yeteneklerin yaratıcılığı ve oyunun animasyon ve fizikleriyle bir araya gelmesi oldu. Toplamda 20 dakikalık beş seans oynadım ve en sonunda bile her attığım yetenekte ağzım açık kalıyordu. Diğer bir güzellikse dünyanın yaratık kese kese gezdiğimiz boş bir alan olmaması. Açılıyor, daralıyor, yükseliyor, alçalıyor, tipi şekli değişiyor ama her köşenin ardından karşınıza bir şey çıkıyor. Çeşit çeşit dünya etkinlikleri, dev düşmanlar, imdat arayan zavallı köylüler. Elbette oynaya oynaya bitecektir, bir noktada artık seviye almak için yaratık keser-döner oluruz, ama oraya gelene kadar öncekilerden çok daha keyifli bir dünya verecek gibi *Diablo IV*.

Hepi topu bir saat oynadım oyunu ama salın beni, bir hafta konuşurum durmadan. Hayal edebileceğimden, isteyebileceğimden, beklediğimden güzel olmuş her şeyi. Bekliyorduk ama hazır değilmişiz. Daha çok oynayacağız, çok konuşacağız ama inanın daha ilk günden beklenen oyunlar listesinin tepesine yerleşti bu harika. Ne diyeyim daha da başka? Darma duman ettin beni Diablo IV.







Çok daha geniş ve az portallı bu dünyada bineklere çok iş düşecek.





145

# İNCELEME

## İNCELEMELERDE GEÇEN AY

| OYUNUN İSMİ | OGZ PUANI | DÜNYA ORTALAMASI* |
|---|---|---|
| Astral Chain | 8 | 87 |
| Blasphemous | 8+ | 78 |
| Borderlands 3 | 8+ | 82 |
| Catherine: Full Body | 8+ | 81 |
| Children of Morta | 8 | 82 |
| Final Fantasy VIII Remastered | 8+ | 76 |
| Gears 5 | 8 | 84 |
| GreedFall | 7 | 73 |
| Hunt: Showdown | 8+ | 81 |
| Iratus: Lord of the Dead (EE) | - | - |
| Macdows 95 | 8 | - |
| Men of War: Assault Squad 2 - Cold War | 4 | - |
| Monster Hunter World: Iceborne | 9+ | 89 |
| NBA 2K20 | 6 | 71 |
| Oninaki | 6 | 69 |
| Rad | 7 | 74 |
| Rebel Galaxy Outlaw | 8 | 77 |
| Remnant: From the Ashes | 7 | 78 |
| Stygian: Reign of the Old Ones | 9+ | 82 |

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

## İNCELEMELERDE BU AY

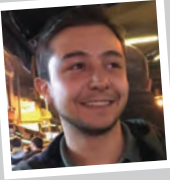









# OGZ TAKIMI



## MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Ben daha yazın bitişini yakalayamamışken vize belgeleriydi, derslerdi, sınavlardı, koştura koştura Ekim'i de bitirdik. Hiç işim yokmuş gibi bir hocamla küresel ısınma çalışıp dünyayı kurtarmacılığa da giriştim, kurtarırsam bir mağara duvarına resmimi çizersiniz artık. Yine de 29 Ekim tatilinden fırsat 3 gün eve kapanarak sonunda GTA V'i bitirme şansı buldum, umarım bir 5 seneye de The Witcher 3'ü bitireceğim böyle. Bir de herkes Blizzcon'u beklerken benim için yılın etkinliği olan PDXCon muhteşem geçti bu ay.

### SAYILARLA

**15**
3 Kasım'da koşmayı umduğum maratonun kilometresi.

**67**
Ülkeyi geçici süreliğine terk etmeme kalan gün sayısı.

**338**
The Game Awards'a aday seçmek için dönen mail sayısı.

### ÜÇ ÖNERİ

**IMPERATOR ROME:** Çok kötü çıkış yapmış olsa da yamalarla oldukça toparlanmış durumda, fiyatı da gayet uygun.

**GTA V:** Öyle bakmayın ya ben anca fırsat bulup oynayabildim işte :/ Şakası bir yana hâlâ oynamayan insanlar var biliyorum.

**RAVENFIELD:** Nerde o eski çevrimdışı botlarla oynanabilen Battlefield'lar diyenlere...



## YASİN İLGÜN

Tee Nisan ayındaki OGZ Takımı'nda çok rahatım, off nasıl da mutluyum diye hava atmıştım ya, atmaz olaydım. O günden bugüne önce ekran kartım patladı, daha geçen hafta da anakartım hakkın rahmetine kavuştu. Anakart da malumunuz 1150 olunca yeni sistem toplamak zorunda kaldım. Bir de askerlik hazırlıkları ve e-devlet'in bir türlü yoklamamı kabul etmemesi var. Şaka maka kendime nazar değdirmek için elimden geleni yapmışım, en azından başarılı oldum :D Hayat ne tuhaf, vapurlar filan...

### SAYILARLA

**2**
İstemeye istemeye eve kabul etmek zorunda kaldığım muhabbet kuşları.

**1150**
Mevzubahis muhabbet kuşları tarafından yok edilen anakartın işlemci soket adı.

**252**
Bu ay oyunlara harcadığım saat. Bir kısmı iş için olsa da yine de fazla be.

### ÜÇ ÖNERİ

**DAYZ:** Ana oyun hâlâ rezalet seviyede ama modlu sunucular unutulmaz tecrübeler yaşamanızı sağlıyorlar. Roleplay için The Red Zone, gerçekten zorlu bir hayatta kalma tecrübesi için de DayZ Underground.

**ARAGAMI:** Gizlilik merkezli, gölgeleri kontrol edebildiğimiz bir suikast oyunu. Atmosferi ve oynanışı gerçekten güçlü, üstelik tekrar oynanabilirliği de yüksek.

**MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR:** Orta-dünya'da geçen bir oyun önerisi yapmazsam olmaz. İndirim ayındayız ve Shadow of War sağlam indirimler görüyor. Kaçırmayın.

64

DOSYA
İNCELEME

win ps4 one

# The OUTER WORLDS

FALLOUT'UN ORİJİNAL YAPIMCILARINDAN!

**YAZI** CAN ARABACI




Vur, vur! Benim yerime de vur!

Birçoğumuz *The Outer Worlds*'ün duyuru videosundaki şu ibareyi gördüğümüz anda cüzdanları ekrana da yapıştırmışızdır herhalde... Bethesda *Fallout 76*'yla belini doğrultmak bir yana daha da bükerken, *New Vegas*'la ağızlarına çalınmış bir parmak balın özlemiyle yanıp tutuşan RYO severlerin umuda ihtiyacı vardı. İşte o "umut", Halcyon Holding Şirketler Kurulu'na ait bir koloni gemisi olarak geldi ve hayatımıza girdi nihayet.

*The Outer Worlds* her anlamda tipik bir Obsidian rol yapma oyunu; hem iyi hem de kötü anlamda. *Fallout* tarzı retrofütüristik tasarımlar, absürt ama kaliteli kara mizah, ilginç yol arkadaşları ve ahlaki griliğin bin bir tonunu taşıyan görevler falan hepsi tastamam yerini almış. Ek olarak da biraz ondan biraz bundan eklenmiş formüle. Mesela zamansız iptaliyle izlemiş olan herkesi hâlâ kahreden Firefly esintisi de var, *Knights of the Old Republic II* havası da... Hatta belki biraz da *Mass Effect*? İşin güzel yanı bunları kesip birleştirirken Frankestein'ın canavarını yaratmak çok kolay olsa da o tongaya düşmemiş Obsidian. Her parçanın yerine güzelce oturduğu, uyum içerisinde bir uzay western'i ortaya çıkartmışlar onun yerine...

Oyunun hikâyesi Rick & Morty'den fırlamış gibi duran çatlak bilim adamı Phineas Welles'in bizi 70 küsur yıldır süren kriyojenik uykumuzdan uyandırmasıyla başlıyor. Tarih öncesi kehanetler tarafından seçilmiş kişi arketipi yok; "Dünya'nın kaderi senin ellerinde!" klişesi yok... Sadece çatlak bir bilim adamının Dünya'nın en parlak zihinleri arasından birini rastgele kurtarması sonucunda oluşan bir tesadüf söz konusu. Yolcularından birisi olduğumuz Hope adındaki koloni gemisi Halcyon galaksisine hayat getirecek, çeşitli konularda uzman tonla kişiyi taşıdığından bu tercih çok doğal hissettiriyor.

## Şiddet bir yanıt değildir, sorudur. Yanıtsa "Evet!"

Karakter yaratma ekranı nispeten sade. Body, Mind ve Personality şeklinde üç gruba ayrılmış altı ana yeteneğe sahibiz. Bu yetenekleri daha sonradan arttıramıyorsunuz ve oyun boyunca sabit kalıyorlar; o yüzden seçerken etraflıca düşünmekte fayda var. Ama bu özelliklerin etkilediği diğer yetenekler bir hayli bol. Yakın ve menzilli saldırılar, defans, diyalog seçenekleri, gizlilik, teknoloji ve liderlik altında toplanmış yetenekleri 50 puana ulaşana kadar topluca arttırabiliyorsunuz; 50'den sonrası içinse topluca değil, teker teker puan harcamamız gerekiyor. Aynı zamanda her 20 puanda bir o yetenekle ilgili bir bonus açılıyor. Bunlara ek olarak *Fallout* yadigarı iki seviyede bir kazandığımız Perk'ler var; kimisi çok işe yarar olsa da çok sıkıcı ve düz istatistik bonuslarından ibaret olmalarıyla biraz hayal kırıklığı yarattılar bende. Halbuki *Fallout*'un perk sistemindeki çeşitlilik ve ilginçlik *The Outer Worlds*'e de çok yakışabilirdi bence.

Her neyse tipimizi, ismimizi, cismimizi de belirledikten sonra kendinizi Terra-2 gezegeninde buluyoruz. Bize yol yordam göstermesi gereken Alex Hawthorne iniş podumuzun altında kalarak feci şekilde can verince onun gemisi Unreliable da bize kalıyor haliyle ve yıldızlar arasında seyahate başlamadan önce gemimizin ihtiyacı olan güç kaynağını bulmak için yolumuz Edgewater kasabasına düşüyor. Böylelikle Halcyon'daki genel durumla karşılaşıyoruz ve bu durum hiç de

## HER MACERANIN BİR KUSURU VARDIR

Belli türden düşmanlarla sıkça karşılaşır ya da belli kaynaklardan sürekli hasar yerseniz bir yerden sonra oyun size o kaynakla ilgili bir "kusur" almak isteyip istemediğinizi soruyor. Yüksekten çok atlayıp durursanız yükseklik korkusu, robotlarla karşı karşıya çok gelirseniz robot fobisi ya da korumalar tarafından sürekli yakalanıp sorgulanırsanız paranoya vb. Peki neden "kusur" almak isteyesiniz? Cevabı çok basit: Aldığınız her kusur karşılığında bir Perk kazanıyorsunuz. Aynı zamanda bazı kusurlar çok ilginç diyalog ve olayların açılmasını da sağlayabiliyor (robot fobiniz varsa SAM'le konuşmayı deneyin mesela).

Şirketler ve reklamların Halcyon sakinlerinin hayatında kapladığı yeri en iyi anlayabileceğiniz yerlerden biri de Groundbreaker'daki bu meydan.



## UCUZA UZAY YOLCULUĞU BİLETİ

**Oyun oynamak (bilhassa Türkiye için) artık bir lüks hâline gelmiş durumda. Hâliyle The Outer Worlds'ün 309 TL'lik Microsoft Store (ya da 389 TL'lik PSN) fiyatına bakıp da iç geçiriyorsanız oyunu çok daha ucuza oynamanızın bir yolu olduğunu hatırlatmak istedim.**

**Bildiğiniz üzere geçtiğimiz aylarda Obsidian, Microsoft tarafından satın alındı ve hâliyle Microsoft'un göz bebeği Xbox Game Pass'e de ilk günden dâhil oldu. Şu aralar tanıtım kampanyası nedeniyle aylık fiyatı 15 TL olarak gözüküyor ama ilk üyelik ben bu yazıyı yazarken hem normal Xbox Game Pass hem de Ultimate sürümü için 6 TL idi. Sadece 6 liraya The Outer Worlds (ve daha nice başka güzel oyunu) oynamaya başlayabilirsiniz yani. Adında "Xbox" geçiyor olması da sizi yanıltmasın, çoğu oyunun PC sürümleri de bu pakete dâhil geliyor.**

iç açıcı değil. Kaynak sorunları yüzünden kıtlık çeken halk, ortamı kasıp kavuran bir veba ve sadece "hak eden" çalışanlarına tedavi sunan ve "eğer hastalanıyorlarsa yeterince çalışmadıklarını" iddia eden bir şirket var ortada. Kasaba halkı öldüklerinde gömülecekleri yeri hak edebilmek için canlıyken mezarlarının vergisini ödemeye çalışıyor ve bunu çok da normal bir şeymiş gibi kabulleniyorlar... Distopik hikâyelerden aşina olduğumuz bu resim bir anda içinizi kararttı, değil mi? Karartmasın; çünkü Obsidian bir yandan ortama kasvet basarken bir yandan da gerek canlı renk paleti gerekse de zekice yazılmış mizahıyla o kara bulutları dağıtan tam kararında bir tezatlık yaratmış. Otomatlarda satılan "kurutulmuş su" gibi eşyalar, karnına giren kurşuna rağmen Spacer's Choice'un kendisine dikte ettirdiği sloganı doğru bir şekilde söylemeye çalışan ve rakip şirketlerin ilk yardım ürünlerini kullanmayı reddeden garibanlar durumun ironisini fazlasıyla güzel bir şekilde vurguluyor.

*The Outer Worlds*'ün yarattığı bu güçlü atmosferin altında büyük ölçüde müthiş yazılmış diyaloglar yatıyor. Genellikle çoğu RYO daha ılıman diyalog seçeneklerini tercih ederken *The Outer Wilds* Halcyon'un kaosunu ve deliliğini benimsemiş durumda. Size saltuna teklif eden birine "Eğer bir kez daha bu mutasyona uğramış boku yememi teklif eden olursa vallahi birilerini bıçaklayacağım artık!" diye çıkışabilmek beklenmedik derecede eğlenceli gerçekten de.

Bu eğlenceli yazım kalitesi ne mutlu ki yanımızdaki yol arkadaşlarımıza da sıçramış. Toplamda yanımıza alabileceğimiz altı karakter var ve her biri ilginç bir geçmişe sahip olarak merak uyandıran görev dizileriyle birlikte geliyorlar. Benim favorilerim Ellie, Parvati ve SAM oldu; bir tek Felix'i biraz fazla sıradan ve yavan buldum doğrusu. Yani yanınıza aslen bir temizlik robotu olan ve "pislikleri" asitle yıkayarak temizleyen SAM'i (açılımıyla "Sanitation And Maintenance") almak varken saf ve asabi çocuk Felix'i kim alsın diye durup düşünmeden edemedim…

Siz Halcyon'da koşuştururken ya da arada soluklanmak için Unreliable'a uğradığınızda falan bu yol arkadaşları da kendi aralarında sürekli sohbet ediyorlar bir yandan. Sağdan soldan topladığınız eşyaları, posterleri, ganimetleri gemideki kendi odalarında sergiliyorlar. Bu da onlara ısınmanız adına ekstra puan kazandırıyor ama özellikle de gemi içindeki diyaloglar çok hızlı bir şekilde tükenip tekrara girince aynı hızla da bayıyorsunuz. Evet ADA, geçen 8 seferde de Nyoka'nın sarhoş olmasına şaşırmamıştım. Parvati ile Felix'in dizi muhabbetini de daha önce defalarca dinledim. Her seferinde yeni bir şey olmuş gibi rapor vermene gerek yok!

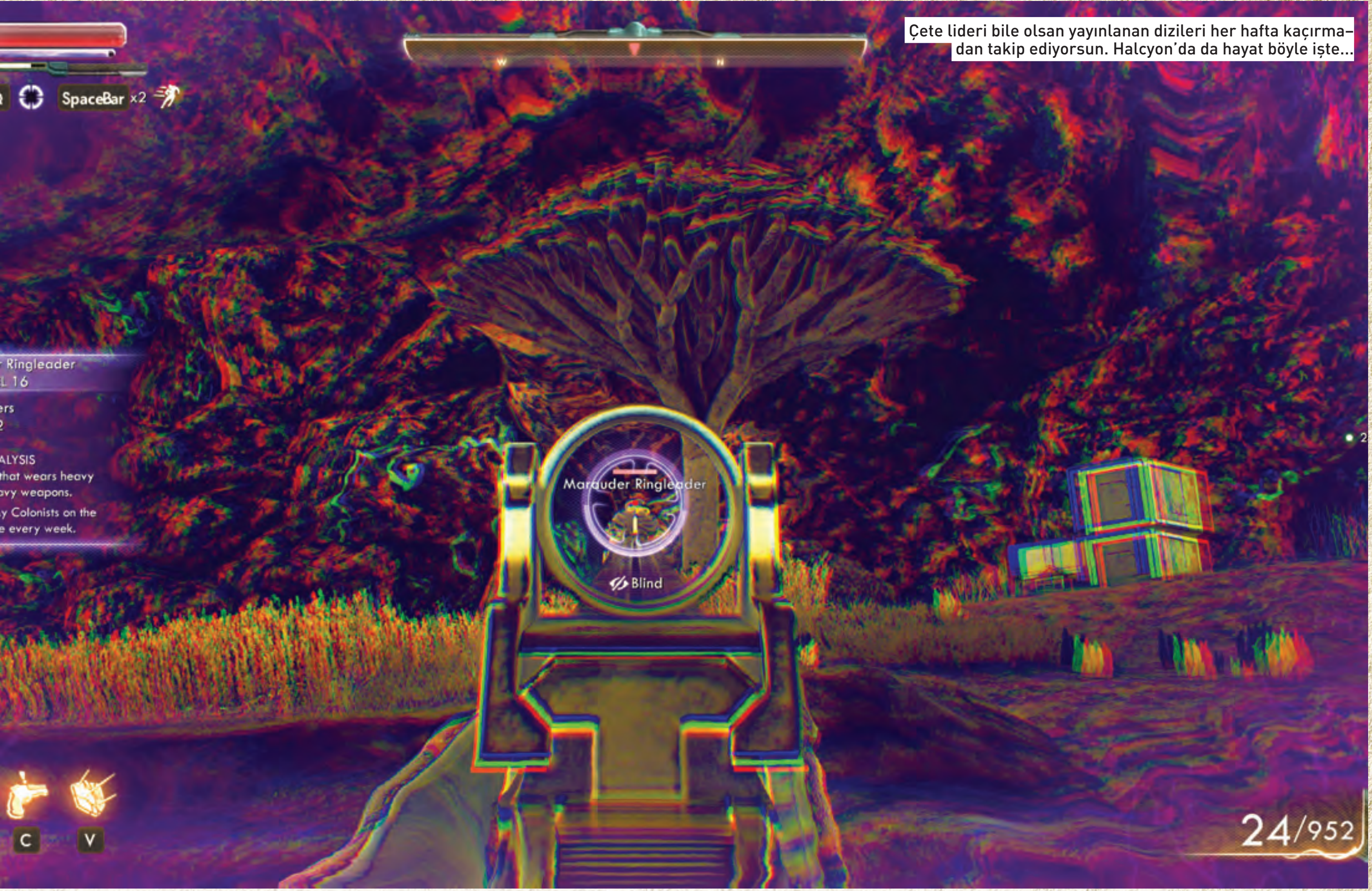



Bu galaksi haritasındaki bütün gezegenlere gitmek mümkün değil; zaten oyunun da "çok açık dünyayım ben" gibi bir iddiası da yok. "Niye açık dünya değil?" diye yersiz beklentiye girmeyin yani.






**Terra-2 ilk başta size tam bir cennet gibi sunulsa da bunun gerçekle alakası olmadığını anlamanız uzun sürmüyor.**




Çete lideri bile olsan yayınlanan dizileri her hafta kaçırmadan takip ediyorsun. Halcyon'da da hayat böyle işte...

# BİLİM SİLAHLARI

*Halcyon galaksisindeki yolculuğunuz boyunca kullanabileceğiniz bir sürü silah var ama bunların arasında "Bilim Silahı" olarak geçen çok eğlenceli beş tanesi var ki, mutlaka bulup en azından birkaç kere kullanmak isteyeceğiniz türden. Başta şöyle bir bakınca bu silahların verdiği hasar gözünüze az gelebilir ancak Tech yeteneğiniz ve çeşitli Perk'lerle bu silahların verdiği hasarı fazlasıyla arttırabileceğinizi de hatırlatayım.*

*Unreliable'ın dümenine geçtikten sonra kaptan köşkündeki mesajları kurcalarsanız Hawthorne'un Phineas'ın yarattığı ufaltma ışınına olan saplantısını öğrenecek ve yeni bir görev dizisi alacaksınız. Bu görev dizisi sizi şu beş silaha yönlendirecek:*

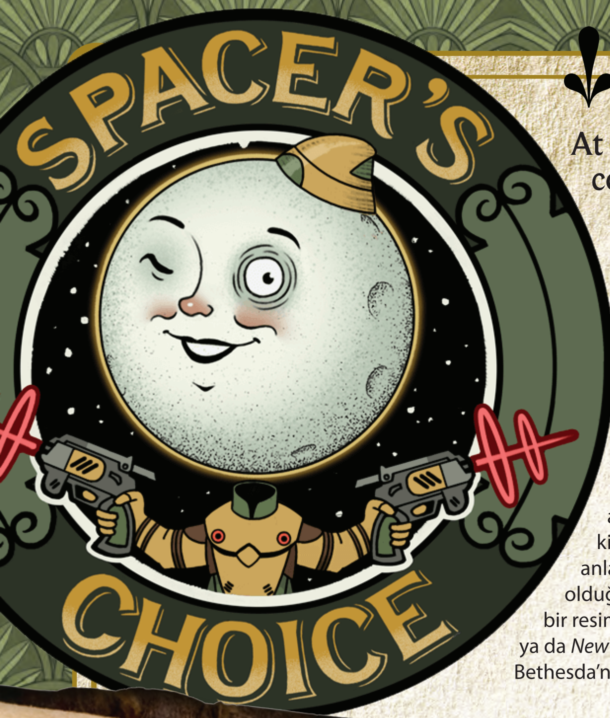
**PHINEAS WELLES SHRINK RAY:** En kolay şekilde elde edebileceğiniz silah aynı zamanda. Tek yapmanız gereken şey Phineas'ın laboratuvarına gitmek ve silahı masadan almak. Bu silah düşmanlara hem plazma hasarı veriyor hem de sürekli vurduğunuz düşmanları ufaltıp zırhlarını ve verdikleri hasarı düşürüyor.

**HAMMERSMITH PRISMATIC HAMMER:** Bu silah da yine oyunun başında ulaşabileceğiniz bir yerde bulunsa da gözden kaçırması çok kolay. Groundbreaker'a indikten sonra Customs alanına girdiğinizde üst üste yığılmış kutuların arasında mürettebata ait bir dinlenme alanı bulacaksınız. Odanın içindeki kutuların üzerine zıplayıp sol üstteki açıklığa ulaşırsanız girdiğiniz yol sizi bu çekice götürecek. Bu silah yakın dövüşte her türden hasar vurmasının yanında basılı tutarak yaptığınız ataklarda uzaktaki düşmanlara da ulaşabilen bir menzilli saldırıya sahip.

**MANDIBULAR REARRANGER:** Hani "ağzınla burnunun yerini değiştiririm" diye bir tehdit vardır ya; bu silah tam olarak onu yapıyor. Groundbreaker'a gidip Gladys'ten "Hephaestus Mining – Archive Cartridge" adlı kaydı alıp geminizde inceledikten sonra bu silahın nerede olduğuna dair bir güncelleme alacaksınız. Hemen ardından görevi takibe alıp Scylla'ya giderseniz kendisini Abandoned Mining Outpost'ta bulabilirsiniz. Her darbede düşmanı yavaşlatıp tökezleten bu sopa aynı zamanda zavallı düşmanlarınızın vücut anatomisini de bozuyor.

**GLOOP GUN:** Özellikle robotik düşmanlara karşı müthiş işe yarayan bu silahı Monarch'taki "Errors Unseen" yan görevi sırasında bulabilirsiniz. UDL Lab'da terminali kullandığınızda yeteneğiniz yetiyorsa Hack'le, yetmiyorsa güvenlik sorularını cevaplayarak bu silaha ulaşabiliyorsunuz. Düşmanlarınızı havaya kaldırıp savunmasız bırakmasının yanında sağlam şok hasarı da veriyor.

**MIND CONTROL RAY:** Alması diğerlerine kıyasla biraz daha zor bir silah. Öncelikle Monarch'taki Fallbrook kasabasında Duncan'ı bulup ondan "SubLight Datapad"i satın almalısınız. Daha sonra "Space-Crime Continuum" görevi sırasında bir asansör boşluğuna denk geleceksiniz; burada birkaç kolay zıplayıştan sonra silahın olduğu gizli odaya ulaşabilirsiniz. Silahın olayıysa tahmin edeceğiniz gibi kullanıldığı kişinin zihnini kontrol ederek sizin yanınızda savaşmasını sağlıyor olması.




## At Spacer's Choice, we cut corners so you don't have to!

Ne kadar medeni ve sosyal bir insan olursanız olun arada silahlarınızı da konuşturmak zorunda kalacaksınız. İnsanlarla ve robotlarla bir şekilde anlaşabilseniz de raptidon'lar laftan anlamıyor ne de olsa. Açıkçası aksiyon kısmına geldiğimizde ne beklediğiniz oyunun bu kısmından aldığınız tatmin hissini de etkileyecek. Eğer çok sıkı çatışma dinamikleri, sizi şaşırtan yapay zekâ taktikleri falan bekliyorsanız aradığınız şey başka bir kalede ne yazık ki. Bu oyunun aksiyonunun kötü olduğu anlamına gelmiyor tabii; sadece daha farklı olduğunu vurguluyorum. Kafanızda daha net bir resim canlanması için *BioShock, Prey* (yenisi) ya da *New Vegas* gibi örnekleri düşünebilirsiniz. Bethesda'nın *Fallout*'larından miras kalan VATS sistemi de Tactical Time Dilation (TTD) adıyla biraz daha farklı bir şekilde yerini almış zaten. Belli bir yüzdeyle düşmanın belli noktalarını vurmak yerine ağır çekim moda girdiğiniz anda attığınızı isabet ettirebilirseniz direkt vuruyorsunuz. Ayrıca silah yetenekleriniz yeterliyse vurduğunuz yere göre düşmanı sakatlayabiliyor ya da kör edebiliyorsunuz -ki zor ve karışık anlarda hayat kurtarabiliyor.

PC'de oyunun çatışmalarından nispeten keyif alsam da oyunun inceleme sürümü olarak gelen PS4 sürümü ne yazık ki beni çok da tatmin etmedi. Hem tabanca gibi daha tek tek ateş eden silahları kullanmak bir eziyet olmuş hem de bir anda beliren ve düşük çözünürlüklü olan kaplamalar, uzun yükleme süreleri vb. sorunlar PS4'te biraz fazla göze batıyor. Ben bu yüzden dayanamayıp Xbox Game Pass alternatifini de değerlendirip PC sürümünde oyuna baştan başladım. Sizin de seçme şansınız varsa ya da hangi sürümü oynayacağınız konusunda arafta kaldıysanız PC'nin çok daha üstün olan sürüm olduğunu belirtmiş olayım bu vesileyle.

## KOLONİSTİN EL KİTABI

• Hack ve özellikle de Lockpick maceranız boyunca normal yollardan açamayacağınız sandık ve yolları açmakta harikalar yaratan iki yetenek. Mümkün mertebe en kısa sürede en azından 20'ye çıkartmanız hem cebinizin dolmasını hem de ekstradan tonla bilgiye ulaşmanızı sağlayacaktır (ayrıca Lockpick'in 20. seviye özelliği bolca Mag-Picks tasarrufu yapmanıza da yol açacak).
• Engineering yeteneğinizi de 20'ye çıkartırsanız hasar görmüş zırh ve silahlarınızı Workbench olmadan direkt sahada tamir edebilirsiniz. Ya da tamir etmek yerine aynı eşyadan 4-5 tane yedek alıp ekonominin canlanmasına katkıda bulunabilirsiniz!
• Her köşeyi araştırın, eğer etrafta kimse yoksa... her bulduğunuzu çalın. Etrafta birileri varsa kapıları kapatıp gözlerden uzak kalın. Spacer's Choice bu hareketin yapılmasından doğacak sorumlulukları kabul ve tasvip etmemektedir!
• Etraftaki terminalleri ve notları okumadan geçmeyin. Sıkılıyorsanız ve okumak istemiyorsanız da en azından karakterinizin okumasını sağlayın. Böylece çok değerli bazı bilgileri ve hatta bazen şifreleri bile öğrenebilirsiniz.
• O an ihtiyacınız olmayan ama atmaya kıyamadığınız (ya da ileride ihtiyaç duyacağınızı düşündüğünüz) eşyaları geminizdeki dolaplara tıkın. Ağır yük taşımaktan dolayı belinizi sakatlamanız durumunda Spacer's Choice'un herhangi bir ödeme yapmayacağını da hatırlatalım.
• Eğer bir bölgede çok fazla düşman varsa ve zorlanıyorsanız düşmanları tek tek üstünüze çekmeyi deneyebilirsiniz. Sizi bir süre kovaladıktan sonra eski pozisyonlarına geri dönüp tekrar saldırmanıza açık hale geliyorlar.
• Çeşitli özelliklere artı veren zırh setlerini biriktirin, ne zaman ihtiyaç duyacağınız hiç belli olmuyor (oyunun sonundaki boss'la uğraşmak istemiyorsanız 100 Hack seviyesine ulaşmaya bakın).



## ALTERNATİF TARİH DERSİ

The Outer Worlds'ü bizim dünyamızdan ayıran kırılma anı 1901'de gerçekleşiyor. ABD'nin 25. başkanı olan William McKinley, bizim tarihimizde 1901'de anarşist Leon Czolgosz tarafından suikasta uğrayıp hayatını yitirdiğinde onun yerine Amerikan tarihinin seyrini değiştiren Theodore Roosvelt geçmişti. Bu hikâyede suikast engellendiği için Roosvelt başkan olamadı ve meşhur vakıf karşıtı yasalarını asla çıkartamadığı için de mega-şirketlerin hüküm sürdüğü, hiper-kapitalist bir dünya düzeni doğdu.

21. yüzyıl gelip çattığında ışık hızına atlamayı sağlayan Skip Drive teknolojisi icat edildi. En büyük şirketlerden 10'u güçlerini birleştirerek Halcyon Holding Şirketler Kurulu'nu kurdu ve menfaatlerine daha da uyacak bir toplum oluşturmak adına Halcyon galaksisine doğru yola çıktı. İlk gemi Groundbreaker 23. yüzyıl başlarında Dünya'dan ayrıldı.

Halcyon galaksisine vardıklarında Terra 1 adındaki ayı yaşanabilir hâle getirmek için hazırlıklara başladılar ancak elverişsiz olduğu için ayı terk ettiler. Geride kalanlar burayı Monarch yani Hükümdar olarak adlandırdı; HHŞK ise Terra 2 adını verdiği gezegende amaçladığı koloniyi kurmayı başardı.

2285 yılında ikinci bir koloni gemisi Dünya'dan yola çıktı. Hope yani Umut adındaki bu gemi, hasar aldığı için Halcyon'a ulaşmayı başaramadı. HHŞK tarafından keşfedildiklerindeyse Typhon gezegeninin yörüngesinde kaderlerine terk edildiler. Ta ki Phineas Vernon Welles adındaki çatlak bir bilim adamı bir kolonisti kriyojenik uykudan uyandırmayı başarana kadar!

## HAYATTA KALMA MODU FALAN YOK MU BUNUN?

Fallout: New Vegas'la çok popüler olmuş hayatta kalma modu, Supernova zorluğu adı altında yer bulmuş burada da kendine. Bu mod diğer zorluklar gibi düşmanların verdiği hasarı ve zırhları arttırmanın da ötesinde şeyler ekliyor oyuna. Mesela sadece geminizde dinlenebiliyorsunuz ve kayıt alabiliyorsunuz; sadece geminize hızlı seyahat yapabiliyorsunuz; yol arkadaşlarınız temelli ölebiliyorlar; en önemli ve çarpıcı olanıysa... hayatta kalmak için yiyip içmeniz ve uyumanız gerekiyor! Eğer gözünüz korkmadıysa mutlaka bu modu da bir denemeden geçmeyin.



Yol arkadaşlarınızın özel yetenekleri olduğunu unutmak kolay ancak bir kere alıştınız mı çok faydalarını görüyorsunuz.

# Eğer herkese ve her şeye laf sokan karakter oynamayı seviyorsanız bayram edeceksiniz!

Hangi sürümü oynayacağınızı seçmek *The Outer Worlds*'te yapacağınız seçimler arasında en basiti olacak. Obsidian çok uzun zamandır grinin farklı tonlarında seçimleri yansıtmakta ve bizi ikilemde bırakmakta ustalaşmış durumda zaten. Bu sefer bir adım daha derinine inip ilginç bazı seçenekleri de dâhil etmişler seçimlere. Çok fazla sürprizini bozmamak için detaya girmiyorum ancak seçebileceğiniz iki taraf var diye seçimlerinizin de iki tane olduğunu düşünmeyin sakın. Beklenmedik, sürprizli başka çözümlere de varabiliyorsunuz; ancak tabii ki bu daha "gizli" duran seçimlere ulaşmak için genellikle içinde bulunduğunuz durumu biraz daha derin bir şekilde deşmeniz ve etraflıca kurcalamanız gerekiyor.

Buraya kadar iyi hoş; *The Outer Worlds* gerçekten de bir *Fallout* oyunundan bekleyip de bulamadığımız her şeyi içeriyor ne güzel. Lakin bir de madalyonun diğer yüzü var. Yazının başında demiştim ya, hem iyi hem de kötü anlamda tipik bir Obsidian oyunu diye... Hah, o kısma geldik işte. Obsidian biraz fazla "güvenli" oynayarak tutmuş formülden gidip çok da bir yenilik denemeye korkmuş sanki. Orada burada tek tük birkaç diyalog haricinde çok da şaşırtıcı bir şeyle karşılaşmıyorsunuz. Muhtemelen bu hissiyatta *The Outer Worlds*'ü *Disco Elysium*'un hemen ardından oynamış olmamın da etkisi var ama kendimi ara ara *Disco Elysium*'un beklenmedik, kaotik yanını burada da ararken buldum; en azından yetenek kullandığımız anlarda zarın 1 gelme telaşını yaşasaydık bari diye hayıflandım. Oyundaki sistem kötü diye değil de... Obsidian'ın artık biraz daha yeni ve değişik riskler de almasının vakti geldi sanıyorum.

Son dakikada biraz gömer gibi olduysam da *The Outer Worlds* verdiği umudu kesinlikle boşa çıkartmayan ve "*Fallout*'un orijinal yapımcılarından" madalyasını göğsünde gururla taşıyarak misyonunu tamamlayan bir oyun olmuş. Obsidian'ın bundan sonra Microsoft çatısı altında çok daha büyük bir bütçe ve imkân sahibi olacağı da düşünülürse bunun gayet nefis bir başlangıç olduğunu söylemek mümkün. Artık buna nasıl karşılık vereceğini Bethesda düşünsün!



- Çok kaliteli ve keyifli, gerçekten iyi yazılmış diyaloglar
- Çok farklı yollara açılan seçimler ve sonuçları...
- Gerçekten de uzun zamandır Fallout oyunlarında verilemeyen havayı yakalıyor
- Mizah ve ciddiyet dengesi muazzam kurulmuş

—

- Klasik Obsidian formülünün dışına çıkmak için pek çaba gösterilmemiş
- Düşmanların yapay zekâsı çok parlak değil
- PS4 versiyonu diğerlerine kıyasla nispeten zayıf kalmış

**8+**




### Son Karar

**Fallout'u gönül rahatlığıyla defnedebiliriz artık, onun yerine aynı tadı veren The Outer Worlds'ümüz var!**

**TÜR:** Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Obsidian Entertainment | **DAĞITIM:** Private Division | **DİJİTAL İNDİRME:** 309 TL (Epic, Playstore, XBL), 389 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** theouterworlds.fandom.com

# GRID

## Endüstrinin yarış oyunu yapmayı unuttuğu nokta

ONUR KAYA

2008 yılında çıkan ilk *GRID*'in şu gün hâlâ yarı simülasyon yarış oyunlarında favorim olmasının pek çok sebebi var. Bunları bol bol anlatırdım çünkü gerçekten günümüzde çıkan yarış oyunlarının büyük bir kısmındaki ilham eksikliğini gömmek adına yapabileceğim en güzel şeylerden bir tanesi bu olurdu. Bu 2019 yapımı *GRID* de ilham, akıl ve fikir yoksunu oyunlardan bir tanesi ancak aynı markadan çıkma olduğu için, nihayet ilk *GRID*'i doya doya anarak gömebileceğim bir oyun geldi diye seviniyorum bu yazıyı yazarken. Çok bekledim. Öte yandan bu oyunun kaliteli çıkmasını da beklemiştim. *GRID 2* ve *Autosport*'u beğenmemiş bir insan olarak "seriyi baştan başlattıklarına göre bize gösterecek yeni bir şeyleri var demek" diye düşünmüştüm. Anlayacağınız üzere ikinci beklentimin kendini imha edişi, ilkini nihayet karşılayabilmemin enerji kaynağı olacak. Adını "Büyük Patlama" koyuyorum.

## Kariyer = Yapımcının TOP 100 Yarış Listesi

Oyuna en bol gömeceğim yerden incelemeye başlayalım: Kariyer Modu. Kariyer Modu olmasa olurmuş arkadaşlar. Hakikaten yani. Zamanında Codemaster kendi resmi sitesinde "Kariyer Moduna Derinlemesine Bir Bakış" başlıklı bir yazı yayınlamış bir de. Kardeşim siz insanla dalga mı geçiyorsunuz? Ne derinliği? Yarış tiplerini 6 kategoriye bölmüşler, her birine 1 ila 4 yarıştan oluşan 13 etkinlik dayamışlar. Bunlarda genelde ilk açılan 12 etkinlikten 8 tanesini kazanıp, final etkinliğini de göğüslediğinizde, o kategoriyi kazanmış oluyorsunuz ve kariyer ekranındaki "G" harflerinden biri işaretleniyor. 4 kategori kazandığınızda da kariyer modunun son ayağı olan GRID World Series'e girmeye ve ilk *GRID*'in en dişli takımı Ravenwest Motorsport'la mücadele etmeye hak kazanıyorsunuz. O da işte oyun sonu.

Anlayacağınız üzere yaptığınız, listeden yarış seçip oynamak. Yaptığınızın Quick Race moduna girmekten pek bir farkı yok, para kazanıp seviye falan atlıyorsunuz, yeni etiketler desenler falan açılıyor ama inanın içinizdeki sanatçıyı dışarı çıkarabileceğiniz bir özelleştirme sistemi yok oyunda.

Yarışların hepsi turlu yarışlar. 2 tur, 3 tur, 4 tur, 8 tur. Yahu bezdim! Oyunda totalde her biri birden fazla yarış içeren, 104 etkinlik var! Söylediklerine içerik desteğiyle bu sayı yaklaşık olarak iki katına çıkarılacak bir de! Ancak oyunda sadece iki yarış türü var, bir tanesi bahsettiğim şekilde tur tur takıldığımız "RACE"(nam-ı diğer "Circuit") diğeri de "TIME ATTACK." Yarışların çok çok azı Time Attack türünde! 300 tane falan yarış yapıyorsunuz arkadaşlar oyunda. El insaf. Bu oyun bugün değil 15 sene önce çıksa, o zaman bile yerin dibine sokardık. 2008 sürümünde yarışlar ismi ve seçebileceğiniz araçlar dışında bir farkı olmayan kategorilere değil, ülkelere ayrılmıştı. Japonya'ya gider Drift yapardınız, dağlarda 1'e 1 kapışmalarda oynar, arkada başlayıp öne geçmeye falan çalışırdınız, Amerika'da Amerikan kaslarının sözü geçerdi, Avrupa'da egzotik araçlar kapışırdı. Sezon sistemi vardı, belli sayıda yarış yaptıktan sonra sezon biterdi. Her sezon bitiminde Le Mans'a katılma hakkı kazanır, 24 dakikalık yarışta ecel terleri dökerdiniz. Pistleri yer yer aynen alıp koymuşlar, şunun da aynısını yapsalar kimsenin gıkının çıkmayacağı yerde böyle bir saçmalıkla çıkmışlar insanların karşısına. Fernando Alonso kategorisi falan var bir de? Yahu kardeşim Alonso'ya para yedireceğinize oyunu geliştirmeye harcasaydınız ya o parayı?

Şimdi ben şunu anlamıyorum; eski yarış oyunlarındaki yarış türlerini, kariyer ilerletme sistemlerini yenilerde kullanmamayı dayatan bir kural mı var yarış oyunu stüdyoları arasında ka-



Oyunun hakkını vermek gerek, bir tek çim biçme makinası kullandırtmıyor.



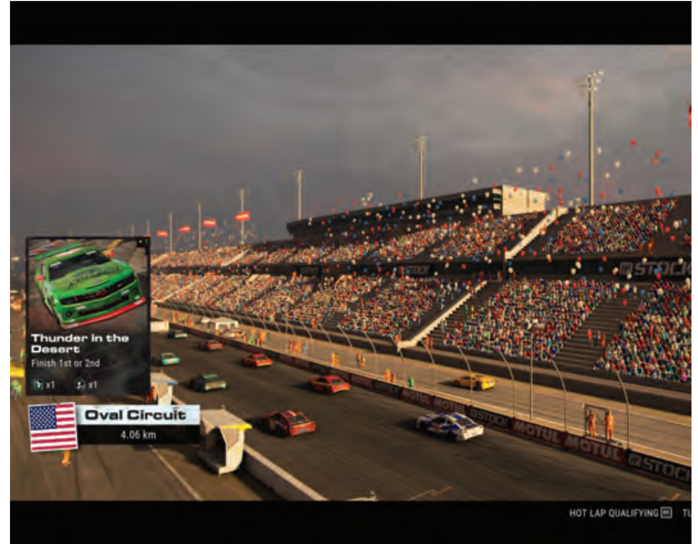


Yeşil Viper Kulübü Grid 2019 şubemiz vatana millete hayırlı olsun.






Kariyer modu dümdüz liste görünümüyle ruhsuzluğun sınırlarını zorluyor.




# 11 yıl önce çıkan ilk Grid'in aynısını yapıp "remake" diye yedirebilecekken neden bu...?

bul görmüş? İlk *GRID*'dekinin aynısını/muadilini yapmak bu kadar mı zordu, zaman alacaktı? 11 yıl sonra aynısını yaptınız diye laf yemekten korktuysanız, bu haliyle daha mı iyi oldu oyun? Ana akım, AAA oyun yarış oyunu yapanların genelinde (*Forza* ekibini bir kenara koyuyorum) benzer tembellikler görüyorum ama bu gerçekten had safhası artık.

## Yapay zekâ değil hakiki geri zekâ

Oyunun toparlayıp kendini oynatabileceği başka noktalar da var elbette. Mesela mekanikleri. *GRID 2019*, tamamen arcade bir oyun. Araçlarımız hasar alıyor almasına ve görsel hasar modellemeleri hiç fena değil. Ancak işlevsel hasarı açarsanız, hiç de işlevsel hasarlar almadığınızı göreceksiniz. Mesela önceki oyunlarda hız göstergesinin sağında solunda arabanın aksamındaki kısımları temsil eden semboller olurdu ve atıyorum araba sağa sola çekmeye başladı, direksiyon sembolü yanardı. Şu oyunda tam hasar seviyesini açtığımda andan itibaren bir kere bile bunu görmedim. Oyun sırasında saatte 200'le giderken kafadan diğer yarışçılara daldığım oldu, sağa sola sürttüğüm ufak tefek vurduğum oldu, arabanın ne performansında, ne de sürüşünde bir değişiklik olmuyor! En son gidip tam gaz düz duvara tosladım, o şekilde aracımı pert edebildim. Oyunun üst zorluk seviyelerinde agresif olmak gerektiğinden bu durum daha da göze batıyor.

Bir de zorluğa gelelim. "Agresif olmak gerekiyor" dedim ya, işte o durum hiç kulağa geldiği gibi değil. Tamamen yapay zekânın saçma haline ve oyunun zorluk seviyelerinin dengesizliğine bakıyor. Bir kere açık ve net konuşuyorum, Medium zorlukta yarış kaybetmezsiniz ve bunun için dikkatli oynamanız bile gerekmez. Hatta az kassanız çoğunlukla fren kullanmadan, sadece gaz kesip vererek bile oynayabilirsiniz oyunu. Çok yağmur varsa araba kayıyor en fazla ama hakimiyeti elde tutmak zor değil. Hadi günümüz oyuncuları rahata çok alışkın falan filan diye yapılıyor bu. Peki o Hard'a ne demeli? Hard zorlukta oyunu açtığımda her girdiğim yarışta tartışmasız yaşadığım döngü şu şekilde oldu: Kafilenin en önündeki 2-3 araba arayı deli gibi açtılar, ben de her daim en arkalardan başlatılan insan olarak Medium zorlukta kalanları aşıp onlara ulaşmaya çalışmakla cezalandırıldım. Oyunu Hard'da oynamak, aceleniz varken yürüyen merdivenin solunda bekletilmek gibi ama tek farkla; önünüzdekileri uyarıp çekilmelerini sağlayamıyorsunuz. Siz aradakileri aşana kadar öndeki güruh alıp başını gidiyor ve yarış çok uzun değilse, kazanabilmek için tekrar tekrar başa alıp virajlarda millete bindire bindire yeteri kadar araç geçebilmeye uğraşıyorsunuz. Ne Medium'daki, ne de bu, sağlıklı oynanış döngüleri değiller.

## "Nemesis" diye yazılır, "Ne gerek vardı?" diye okunur

Agresiflik demişken, oyunda bir de sözde Nemesis adlı bir sistem var. Denilene göre çok çarptığınız araçlar kin tutuyor, agresifleşip karşılık vermeye çalışıyorlar. Zaten önceki paragrafı okuduysanız "yapay zekâ bu kadar yavaşsa zaten yetişemiyorlardır ki" demişsinizdir. Aynen öyle ama o Hard zorluğundaki yetişmesi zor olan güruhu yakalar ve bunlara terbiyesizlik yaparsanız, onlar da terbiye bozmuyorlar. Gerçekten ya, hiçbir virajda arkamdan yaklaşabilmiş birinin sinirimi bozacak bir hareket yaptığını görmedim. Nemesis sisteminin oyunda yarattığı tek değişik, arkadan konuşan amcanın "bak şimdi kızdırdın adamları" veya "karşılık vermeye çalışabilirler dikkat et" gibi totalde 3-4 farklı varyasyonu olan lafları yarış boyunca bin kere söylemesi. Bunu artıdan sayamıyorum takdir edersiniz ki.

Oyunun hiç mi artısı yok peki? Var elbette. Grafikler gayet güzel mesela. Araç modellemeleri gayet detaylı, yağmur efekti harika gözüküyor. Optimizasyon da epey başarılı. Görüntüde aman aman bir değişiklik yapmayıp sistemi gereksiz kastıran en yüksek ayarları çöpe atarsak, bir tık altında stabil 60 fps alarak oynadım oyunu ve çok az teklemeyle karşılaştım ki bunlar yağmura bağlı oldu hep. 10 arabayı birbirine sokunca bile düşme olmadı. Oyunun artıları bu ve araç repertuvarının güzel olmasından ibaret.

*GRID 2019* tam bir hayal kırıklığı. Gerçekten parmağınızın ucuyla oynamak isteyeceğiniz, görselliği güzel bir yarış oyunu arıyorsanız, uygun yerel fiyatıyla indirimde falan satın alabilirsiniz ama tavsiye etmiyorum. Gidin *Forza* alın, zoru da kolayı da bundan bin kat güzel.



- Grafikler tatlı
- Optimizasyon yerinde
- Yağmur güzel yağıyor
- Araba repertuvarı hoş

−

- Geri kalan her şey için GRID değil Mastercard

5




**Son Karar**

**İlham yoksunluğu dayanılmayacak seviyede.**

**TÜR:** Yarış | **YAPIM / DAĞITIM:** Codemasters | **DİJİTAL İNDİRME:** 79 TL (Playstore, tinyurl.com/ogz-145-grid-playstore), 92 TL (Steam), 197 TL (XBL), 299 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** grid-2019.fandom.com





Görsellik kendince hoş falan da animasyonlar aman aman...

# JOHN WICK HEX

## Keşke John Wick yazmak yetseydi

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Uzun süre benzer hikâyelere sahip süper kahramanların ve özel ajanların domine ettiği aksiyon sinemasına yepyeni bir soluk getirip Hollywood'un üstündeki tozu güzelce bir silkeleyen John Wick serisi, klasik aksiyon filmlerindeki tüm klişeleri bünyesinde muhteşem bir şekilde toplayıp ortaya beklenmedik şekilde başarılı bir iş çıkarmış; gönlümüzde yıllardır yeri dolmayan Polat Alemdar tahtına bir daha kalkmamak üzere oturmuştu.

Kaliteli aksiyon filmi izlemekten aşırı zevk alan biri olarak bu harika seriye bir oyun yapıldığını duyduğumda büyük sevinç yaşadım. Sonunda 3. filmden beri geçmeyen o özlem bir nebze olsun hafifleyecekti. Ya da en azından ben öyle ummuştum...

### Strateji mi? John Wick mi?

Efendim öncelikle bir konuda yapımcının hakkını vermem gerek. Çoğu kişi John Wick adını duyduğu anda oyunun FPS/aksiyon türünde olacağına neredeyse emindi ancak yapımcı cesur bir kararla oyunu strateji türünde yapmayı tercih etmiş. Doğrusu çok da iyi etmiş. Zira oyun FPS olsaydı *Max Payne* serisi tarzı önüme gelene 1 kurşun şeklinde ilerleyecekken saniyeler üzerine kurulmuş ve anlık seçimler yapmanızı gerektiren (sıra tabanlı benzeri) oynanış sistemi sayesinde aynı anda 5-6 kişiyle birden çatışıp, 10 saniyede 3 adamı harcayabilen John Wick'i gerçekten kontrol ettiğinizi hissedebiliyorsunuz.

Basit hikâyesine rağmen filmdeki bazı önemli aktörlerin bizzat kendi karakterlerini seslendirmeleriyse diğer önemli artılardan. Ara sahneler, filmden müzikler ve de arka planda dönen konuşmalar sayesinde zaman zaman gerçekten oyun filmin atmosferini vermeyi başarıyor.

### Senin yüzüne n'olmuş?

Aslında oyunun yapısı oldukça basit, 5-6 bölüme ayrılmış bölgeler boyunca başlangıç noktasından bitiş noktasına ilerliyor, yolda karşınıza çıkan şanssız emir kullarını da öbür tarafa postalıyorsunuz.

Ancak basit mekaniklerine rağmen ortada büyük tasarım hataları var. Yukarıda da yazdığım gibi her bölge 5-6 bölümden oluşuyor, bunlarda ilerlerken bandajları ve mermileri idareli kullanmalısınız çünkü canınız ve cephaneniz sadece yeni bölgeye geçerken yenileniyor. Eğer ortalarda bir bölümü çok kötü oynayıp bitirirseniz, genelde boss savaşı içeren final bölümüne çok az bir can ve 0 bandajla başlamak zorunda kalabilirsiniz, çünkü bölgedeki ilerlemenizi sıfırlamadan önceki bölümleri tekrar etme şansınız yok.

Bu kayıt sıkıntısına oynanıştaki problemler eklenince maalesef sorun büyüyor. Emek harcayıp strateji yaparak çözülemeyen, mantık hataları üstüne kurulmuş bir zorluğu var oyunun. Örneğin yeterince dikkatli oynayarak minimum bandajla bir süre ilerlemek mümkün ama boss çatışmalarında imkânsız. Çünkü normalde 10 metre mesafedeki düşmanı %80 oranla vurabilen karakteriniz 4 metre ilerdeki boss'u vurmaya çalıştığında bu oran %0 olabiliyor, şaka yapmıyorum, 0. Haliyle siz o boss'un dibine girip ateş edene kadar bir miktar hasar görmek zorundasınız.

Sanırım bu sıkıntıyı yapımcı da fark etmiş olacak ki, düşman yapay zekâsından feragat ederek işi çözmeye çalışmış. Siz vurduğunuz halde güzergahında yürümeye devam edenler, silahsız halde usul usul üstünüze gelenler... Siper almak gibi hayalleriniz zaten olmasın, öyle bir mekaniğe ne onlar, ne de siz sahipsiniz.

### Bu olmadı Keanu

Bana sorarsanız *John Wick Hex* büyük bir şansı harcamış. Zekice düşünülmüş oynanış sistemine düzgün bir oyun tasarımı ve siper alma gibi bu tarz bir oyunda gerekli olan mekanikler eşlik etseydi bugüne kadar çıkarılmış en başarılı film uyarlamalarından biri olabilirdi. Ancak bu haliyle adında John Wick olmasa kimsenin dikkatini çekeceğini sanmıyorum.



- BABA YAGA
- Müzikler ve seslendirmeler güzel
- Temel oyun sistemi çok başarılı



- Animasyonlar gerçekten kötü
- Yapay zekâ olmasa da olurmuş
- Çok fazla mekanik eksik
- İlk 1-2 saatten sonra kendini tekrar etmeye başlıyor

**6**




**Son Karar**

**John Wick'le strateji türünü bir araya getirince ortaya beklenmedik derecede şahane bir şey çıkabileceğini hissettiriyor ama o hissi yaşatamıyor.**

**TÜR:** Strateji | **YAPIM:** Bithell Games | **DAĞITIM:** Good Shepherd Entertainment
**DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL (Epic) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** john-wick.fandom.com



# KNIGHTS AND BIKES



## Bisikletleri üzerinde kahraman iki şövalye

ENGİN VURAL

Sitede "Beklediğimiz Indie'ler" köşemize misafir ettiğimiz oyunlardandı *Knights and Bikes*. İşin içine 80'ler nostaljisi ve dünyaya çocukların gözünden bakmak girince, bir de buna tatlı bir tasarım eklenince en azından şöyle bir göz atmak istiyor insan, hele ki benim gibi artık dinozor olmaya doğru yol alanlardansanız.

### Penfurzy'de define avı zamanı

Oyunumuz 1980'lerde, Penfurzy isimli hayali bir İngiliz adasında geçiyor. Adanın sakinlerinden Demelza ve babası sahilde yeni gelen gemiyi izlerken, Nessa da sessiz sedasız bir şekilde adaya ayak basıyor. Sonrasında Demelza ve Nessa ikilimizle maceraya atılıyoruz.

Nessa'yı adaya çeken define hayali, bir süre sonra Demelza için de önemli bir hedef haline geliyor. Ama bir yandan da ada üzerindeki kara bulutları dağıtmak, kötüleri alt edip adayı o eski güzel günlerine döndürmek gibi bir amaç ediniyor kahramanlarımız. Demelza'nın annesini kaybetmesi, adanın cazibesini yitirmesi, turistik adanın inşaat sektörüne yenik düşmesi gibi farklı detaylar da arka planda akıp geçiyor.

Öyle büyük bir haritası olmasa da Penfurzy'de keşfetmemizi bekleyen pek çok şey var. Arada hikâyeden ayrılıp yan yollara sapmak, sağı solu eşelemek de keyifli olabiliyor bu yönüyle.

### Şövalye kardeşliği

Oyunumuz bir aksiyon macera. Karakter ve ekipman gelişimi de işin rengi olmuş. Dilerseniz tek kişi dilerseniz co-op oynanabiliyor -ki ben ısrarla co-op oynamanızı tavsiye edeceğim. Bazı rekabet noktalarında "sen mi kazanacaksın ben mi" yarışı da hoş oluyor.



Önce dağıtıp sonra toplayalım ekibi iş başında.

Oyunda kimi zaman saklı hazineleri keşfediyor, kimi zaman ada sakinlerinin talep ettikleri görevleri yerine getiriyor, zaman zaman da karşımıza çıkan düşmanlarla kıyasıya kapışıyoruz. Düşmanlar ve savaş dediysem öyle ciddi tonda bir savaş canlanmasın gözünüzde. Sonuçta çocukların gözünden atıldığımız bir macera bu. Hani küçüklüğümüzde hayali atların sırtına atlayıp Don Kişot'vari bir şekilde hayali düşmanlara meydan okurduk ya, işte o hesap. Demelza ile Nessa da çocuk zihninin o renkli dünyasına kaptırıp düşüyorlar yollara, ama bir farkla. Bu sefer hayali atlar değil renkli bisikletler üzerinde ilerliyor şövalyelerimiz.




Bisikletler önemli. Sonuçta adayı sürekli koşturarak gezecek halimiz yok. Hızlı hızlı yol almak için atlıyoruz bisikletimize, basıyoruz pedallara. Bir de yükseltmeler yapıyoruz bisiklette, çamurda ilerlesin, hızlansın, dayanıklı olsun vs. diye. Geliştirmeler bisikletimizle de sınırlı değil, kızlarımız da yeni yetenekler ediniyor veya mevcut yeteneklerini geliştiriyorlar.

Oyundaki bulmacalar güzel, en azından bir kısmı ilginizi çekecektir. Lakin öyle zorlu bir mücadele beklemeyin. Eğlenceli bir görsel tarz var. Etraftaki bazı detaylar (evdeki konsol, reklam görselleri, karakterlerin giyim kuşamları vs.) tam da 80'lere yakışır tarzda olmuş.

Oyunun rahatsız edebilecek bir yönüyse seslendirme konusundaki eksikliği. Gerek diyalogların seslendirilmemiş, efektlerle geçiştirilmiş olması, gerek bazı seslerin bir yerden sonra kulağınızı tırmalamaya başlaması, gerek müzikler konusunda biraz cimri davranılması bu yönden oyunun zayıf bir performans sergilemesine neden oluyor. Sonuçta bağımsız bir yapım, bütçe kısıdı vs. diyerek hoş görmek mümkün. Ne kadar yüce gönüllü olduğunuza kalmış :)

Çocukça ve çocuklarla güzelleşen bir macera tecrübe etmek isteyenler bir şans versinler derim. PC versiyonu makul bir fiyata sahip. Konsol versiyonu için biraz daha beklenebilir, illa ki bir indirim görecektir.

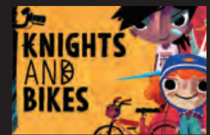


- Co-op oynadığınızda gayet keyifli
- Buram buram 80'ler kokuyor
- İçinizdeki çocuğu açığa çıkarabilir
- Tatlı bir görselliğe sahip

−

- Tek kişi oynayınca aynı tadı vermiyor
- Seslendirme eksikliği sorun, bir süre sonra rahatsız ediyor

**7**




**Son Karar**

**Birlikte oynayacak bir arkadaşınız, kardeşiniz, yeğeniniz, çocuğunuz vs. varsa birkaç saati keyifle geçirebileceğiniz, güzel bir oyun.**

**TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Foam Sword | **DAĞITIM:** Double Fine | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 94 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** knightsandbikes.fandom.com

DOSYA
İNCELEME

İLLÜSTRASYON **IAN LOGINOV**



# DEATH STRANDING

Zihnim günün yorgunluğuyla kanepeye çöken bedenime eşlik ediyor, yığılırken aklımda bin tilki dönüyor. Oradan oraya gitmeler, eskileri ziyaretler, yeni tanışmalar, karşılaşmalar ve vedalar. Bir güne kaç hikâye sığar ki zaten? Ya bir insan ömrüne? Tüm bunlar ve çok çok daha fazlası *Death Stranding*'i yani oyun dünyasının dehâlarından kabul edilen Hideo Kojima'nın zihninin kıvrımlarından yeni doğmuş bebeğini oynarken düşündüklerim aslında. Çünkü yürürken sürekli düşünürüm. O yüzden yürümeyi severim, bu oyunda da bolca yürüdüm ve onu da sevdim. Ama sevgim oyuna karşı olan çok daha karmaşık fikirlerimden bir tanesi sadece ve en önce bahsetmem, oynarken yaşadığım en yoğun duygunun o olduğu anlamına da gelmiyor tabii. Mevzu bundan çok daha büyük ve karışık.

## Birleştirmek

Bu yazıda oyunun konusundan pek de bahsetmeyeceğim çünkü onu sizin yaşayarak görmenizi isterim. Şimdilik kıyamet sonrası çorak bir dünyada oldukça garip hava şartları ve bir bebekle uğraşırken oraya buraya kargo taşıdığımızı bilmeniz yeterli. Adamımız Sam Porter Bridges istemeye istemeye ikna edildiği Amerika'yı Kiral Ağ denen özel bir sistemle birleştirip tekrar bir bütün yapma görevini yerine getirmeli ve biz de dağ tepe demeden kapı kapı gezip Yehova

> **"Doğa, insan türünü ikiye bölerken çizgiyi ortadan çekmemiştir."**
> **- Arthur Schopenhauer**

**EREN ERYÜREKLİ**

Şahitleri gibi millete "Kiral Ağımıza bağlanır mısınız?" diye sormalıyız.

Olayımız başlarda bundan ibaret gibi gözükse de *Metal Gear* serisinde olduğu gibi kazın ayağı öyle çıkmayacak. Tabii hep bu hislerle oynayıp yine de yer yer şaşırtılmak güzel bir duygu. Oyun öyküsünü sakin sakin anlatıyor, hani neredeyse mütevazı diyebileceğim ama yine de çok şık görünen, iyi oynanmış, iyi düşünülmüş ara sinematikler neredeyse PS5 görselliğini şimdiden bize yaşatıyor ki performansı pek de düşmeyen ve yine inanılmaz görünen açık dünya da aynı özenden nasibini almış. Decima Engine'i zaten *Horizon: Zero Dawn*'da çok beğenmiştik ama buradaki kullanımı cidden parmak ısırtıcı güzellikte. Sinematikler dışında menüden okuduğum muhabbetlere de ayrıca dikkatinizi çekerim, cidden çok güzel, zihin açan detaylar buralarda saklı. Eğer oyunun geçtiği dünyanın dinamiklerini ve karakterleri derinlemesine anlamak istiyorsanız bunları es geçmeyin. Bu noktada oyunun Türkçe çevirisinin de çok çok başarılı olduğunu vurgulamam gerek zira dil sıkıntısı yaşayan insanlar için bu çeviri bir nimet resmen.

Oyun demeye çok da dilim varmıyor zira *Death Stranding* bir deneyim, bir meditasyon ve gerçek bir yürüme simülatörünün bence ilk örneği. Bunu biraz açmam lazım çünkü yürüme simülatörü dediğimde suratlarınız biraz buruşuyor olabilir, buruşmasın. Çünkü diğer yürüme simülatörlerinde yürümek sadece etrafta dolanıp bilgi toplamak, bir şeyler çözmek amaçlı bir eylem ve amaç değil, basit bir araç niteliğinde. *Death Stranding*'se bunun tam aksi istikamette ilerleyerek, yürümeyi bir amaca dönüştürüyor. Hemen her açık dünya oyununda A noktasından B noktasına gider yapacağımızı yapar ve seyahatimize devam ederiz. *Death Stranding* bu mantığı alıp o iki noktanın arasını asıl çabamız haline getirmiş işte. Sam'le attığımız her adım önemli ve bir miktar konsantrasyon gerektiriyor, ayağımıza takılan bir taş, görmediğimiz bir uçurum felaketimiz olabiliyor. Çünkü taşıdığımız her paketin bir ağırlığı, hasar seviyesi ve kendine



Sırtımda nükleer bomba taşıyorum mübarek.





has özellikleri var. Her ne kadar oyunda kullanabileceğimiz taşıtlar olsa da onlar da bir yer geliyor ilerleyemiyor veya aküleri bitiyor, siz de mecbur tabanvaya dönüyorsunuz ve o zarif, dehşetengiz varlıkla karşı karşıya kalıyorsunuz. Yani doğayla.

## Doğa

Bizim gibi birçok canlı topraktan gelip onun üstünde yaşar ve nihayetinde ona geri döner. Toprak bir dost ve düşmandır, su da öyle ve hava da. Bu üçlü oyundaki en güçlü rakiplerimiz ve oyunu onların kurallarına göre oynamadığınızda sizi çok fena cezalandırabiliyorlar. Örneğin bir kargo taşıyorum ve bir nehre denk geldim diyelim. Başka oyunda olsa basarız, biraz bata çıka da olsa fazla zorlanmadan karşıya geçeriz değil mi? Burada öyle değil işte, nehrin neresi derin neresi değil bir bakıp tartmak gerek. Suya girdim misal fazla derinlik yok ama bu sefer de akıntı güçlü hoop diye alaşağı olup suya düşen kıymetli kargolarımın akıntıyla birlikte sürüklenmelerine arkalarından bakmak geliyor elimden ve yakınlarda bir yerde kıyıya vurmalarını ummak. Veya zamanyıkım yağmurunda çok kaldım diyelim bu sefer de kargolarım hasar görecek ve değerlendirme puanım düşecek. Tüh yine olmadı bari ben şu ilerden sağlam yerlerden dolanayım diyorum ve tabii ki orada da başıma bambaşka bir şey geliyor. Tüm bunlar oyunda yürümenin cidden çok hassas ayarlanışından sebep yaşanan şeyler ve o kadar doğal hissettiriyor ki oyundaki yürüme işi, cidden gerçekçi bir yürüme simülatöründe gibisiniz. O yorgunluğu, çabayı bilfiil hissetmek, ayaklarımın gerçekten de sızladığını, bacak kaslarımın istemsizce kasıldığını fark etmek inanın eşsiz bir deneyim ve oyunun yaptığı devrimlerden sadece birisi. Zira biz daha bu yılda böyle bir yürüme hissi yaratabiliyorsak çok daha ileride Simülasyon Teorisi gerçek olabilir veya gerçektir ve bizler yalnızca ata simülatörlerindeki uzak akrabalarımızın piyonlarıyızdır sadece. Dolayısıyla yürüme simülatörü dediğimde oyuna bir övgü yapmış oluyorum aslında.

Ha çok yürüdüğümde de sıkıcı olmuyor değil ama onun da çevresinden dolanmanın yollarını sunmuş Kojima, merdiven vermiş, halat vermiş, detayına inemeyeceğim daha bir sürü şey vermiş kullanmamız için. Onları nasıl kullanacağımızıysa biz oyunculara bırakmış. Ben bu oyunu oynadıktan sonra diğer oyunlarda dış dünyanın ne kadar dekor ne kadar süs kaldığını düşündüm açıkçası. *RDR 2* hariç neredeyse hemen her açık dünya oyununda o dünya sadece gezelim dolaşalım, arkası boş kalmasın diye konulmuş gibi hissettirdi. Ki *Death Stranding*'in dünyası da öyle dopdolu falan değil. Aksine %85 boş arazilerden, dağlardan tepelerden meydana gelme ve oraya buraya dağılmış barınaklar ve birkaç şehirden gayri yerleşim de yok. Öyle mini oyunlar, git şundan şu kadar getir, bilmem kimi kurtar gibi o aslında dekordan ibaret dünyayı doldurmaya yönelik yan görevlerse hiç yok.

Adamımız Sam de bir kahraman değil zaten, kendi halinde bir taşımacı sadece. Yan görevler daha ziyade farklı tür kargoları taşımakla, bazen zamana karşı yarışmakla alakalı ve evet, bunların arasında aksiyona girdiğimiz kısımlar da oldukça az, hatta neredeyse hiç girmeden de oyunu bitirebilirsiniz. Çünkü Kojima'nın da en başından beri belirttiği gibi bu taşlar ve sopalardan çok ipler ve halatların oyunu ve siz kimseye bulaşmadan sadece yardımlaşarak da gayet rahat ilerleyebilirsiniz. Yukarıda da belirttiğim gibi oyunun esas aksiyonu arazide düzgün bir şekilde yürümeye çalışmak ve doğa en büyük rakibimiz. Tıpkı biz-

**Size hitap eder veya etmez, o ayrı ama Death Stranding'in cesurca ve zekice bir eser olduğunu sanıyorum oynayan herkes kabul edecektir.**

### RUH, BEDEN, ÖLÜM VE ÖTESİ

Mısır Mitolojisinde Ha (Ruh) ve Ka (Beden) önemli ve öte yaşamın belirleyici kavramlarıdır. Birisi öldükten sonra mumyalanır zira bedeni korunarak ruhunun kaybolması önlenir, öte yaşamda yolunu bulabilir. Yani aslında vücut ruhun içine girdiği bir kaptan ibarettir. Death Stranding bu mitosu biraz tersine çeviriyor ve bize Kıyılar kavramını sunarak Derz denen bir yaşamdan sonrası alanı yaratıyor. Ölenlerin bedenlerine geri dönmeye çalıştığı bu alanda zaman kavramı yok ve şayet ruhun bedenle bağı koparılmazsa çok büyük patlamalara neden olan Kiral Kirlenme başlıyor ve bu yüzden bedenler yok edilmek zorunda. Yani ruhun bu dünyayla bağı koparılarak huzura kavuşması sağlanıyor bu sayede. Sam gibi Öteleşim yeteneği olan bazılarıysa bu bahsettiğim Derz'e gidip geri dönebilme becerisine sahipler ki bu da oyuna bir mekanik olarak yedirilmiş zaten. Ayrıca Astral Seyahat kavramını da anımsatıyor oyundaki bu beden dışı kısımlar. Zaten ölüm ve yaşam arasındaki bağlar oyunun büyük bir kısmına ışık tutuyor ve bizleri hayatlarımızı nasıl yaşadığımız, ne kadar kırılgan olduğumuz hakkında düşünmeye de sevk etmiş. Death Stranding ölümün kaçınılmazlığına karşı insan ırkının kendi gelişimini koyduğunu belirtip bilgi aktarımı sayesinde hayatta kalacağımıza dair pozitif bir mesaja da sahip.





Teslimatta kompozisyon kurallarına uyalım lütfen.





Yarım arkamdan bağırır "Sam, Sam diye" ben bakarım ufka "Sun, Sun" diye.

den önceki atalarımız gibi biz de belli çözümler yaratabiliyoruz bu handikaplara karşın ve bunu yaparken en büyük destek de yine bizim gibi oyunculardan geliyor.

## Beyin

İnsanoğlu sosyal yaşam için gelişti, düşündü, düşündükçe beyni büyüdü ve bugünkü kompleks halini aldı. Zaten bu gelişim durmuş da değil, sadece bizim ömürlerimiz kısa olduğundan fazla hissetmiyoruz ama evrimimiz sürüyor. Sırf 20-30 yılda video oyunlarının geldiği noktayı bile düşününce insan ürperiyor yahu. İşte *Death Stranding* o gelişimin yeni ve ileriye dönük bir halkası aslında. Özelde açık dünya aksiyon oyunlarının yalnızca onu kır bunu dökten öte yardımlaşarak, inşa ederek de oynanabileceğinin bir kanıtı. Hatta bir meydan okuma ya da manifesto da denebilir.

Başka oyuncuları görmediğiniz ancak sizin yaptıklarınızın başkalarının oynadığı dünyayı etkilediği bir yapıdan bahsediyorum. Diyelim ki siz bir köprü kurdunuz ve öyle de güzel bir yere kondurdunuz ki bunu görenler beğeni yağmuruna boğdu sizi ve o köprü oyun dünyasında kalıcı oldu zamanla. Veya bir otoyol inşa etmek lazım ama kolay da değil, bir sürü malzeme gerekiyor. Herkes elinde avucunda ne varsa katarak imece usulü o yol yapılıyor. Diğer yandan oyundaki ekipmanlarınızı istediğinizde başkalarıyla paylaşabilmeniz durumu, para olmaması, mülkiyetin oldukça gevşek olması gibi durumlar bana Komünist rejimleri de hatırlatmadı değil. Zaten Amerika'nın darmadağın olduğu bir dünyada Kapitalizmin çöküşü de yaşanmış demektir. O yüzden dünyanın amacının dev bir yalan olan "büyüme"den çok "elde kalanı koruma ve yeşertme"ye evrilmesi de gayet mantıklı. Bu minvalde oyun diğer açık dünya oyunlarının ve DVO'ların hırs, açgözlülük ve bencillik pompalayan yapısından uzakta bir yerde konumlandırıyor kendini (bir dahaki *Assassin's Creed*'te sen haritadaki her şeyi toplamaya çalışırken hatırlatırım bu lafları ^_^ - Ö). Ha kendi adıma "dur lan şunu da yükleneyim, bunu da taşırım" gibi durumlar da yaşamadım değil ve evet kargo taşımanın, insanlara ihtiyacı olan şeyleri götürmenin yaşattığı tatminin de ilginç bir cazibesi var. Yani yine biraz hırslanıyorsunuz ama zaten bir taşıma kapasiteniz olduğundan çok taşımaktan ziyade düzgün istiflemeye ve eldekini hasarsız taşımaya odaklanıyorsunuz ister istemez.

Sonuçta biz çok farkında olmasak da medeniyetimiz kargo taşıma üzerine kurulu. Malların sevkiyatı, yollar, köprüler, otobanlar, konteyner gemileri, uçaklar 7/24 insanların ihtiyacı için çalışıyor ve tüm bunları bir köyden diğerine aradaki tehlikeleri umursamaksızın giden insanların başlattığını, yürüdükleri yolların zamanla aşınarak diğerlerinin işini kolaylaştırdığını düşünün. Ne kadar mesafe kat ettiğimizi anlarsınız o vakit. *Death Stranding*'de oyuncuların sıklıkla kullandığı rotalar zamanla yollara dönüşüyor ve engebeli bir arazide yol bulmak kolaylaşıyor. Boss savaşlarında atılan yardım kutuları, "Kardeş şu kargoyu da sen taşır mısın?" demeler filan oyunda bolca mevcut. *Dark Souls*'taki gibi ufak tefek trollemeler de mevcut ama onlar da çok beğeni almadıklarından yok oluyorlar zamanla.

Bir de BB var tabii esas bağ kurduğumuz. Bağ Bebeği denilen bu arkadaş fragmanlarda hep



## DEATH STRANDING'İN İLHAM KAYNAKLARI

**Belli ki Hideo Kojima tüm bilgi birikimini bu oyuna boca etmiş ve oyunu dünyanın genel sorunlarına eğildiği interaktif bir farkındalığa çevirmeye uğraşmış. Bence başarılı da olmuş zira Moby Dick'ten 2001: A Space Oddysey'e, Aztekler'in iplik günlükleri kipularından, Mısır Mitolojisine oradan da türlü çeşitli kuantum teorilerine uzanan geniş bir yelpazede ilham kaynakları oyun ilerledikçe karşınıza çıkıyor ve sizi de düşünmeye, bilmediğiniz konuları araştırmaya sevk ediyor. Entelektüel açıdan bu kadar dolu olan bir yapıma her gün rastlamıyoruz doğrusu. Örneğin oyunun içinde bulunan şarkılardan çoğunu yapan Low Roar'un müziklerinin ve çıkış yaptıkları İzlanda coğrafyasının Kojima'nın zihninde oyunun dokusunun şekillenmesini sağladığını biliyoruz. Yine Decima Engine'i ödünç aldığı Hollandalı Guerilla Games'le kurduğu bağların ona 1700'lerde Japonya ve Hollanda arasında kurulan ticari bağları anımsatması da ona Death Stranding'in ana teması olan bağlanıp bir olmak fikrini verdiğini söylüyor kendisi. Arrival, Interstellar gibi büyük Hollywood yapımlarının yanı sıra sade ama oyunculuk kalitesi yüksek Avrupa filmlerinin de oyunun tonunu belirlemede etkili olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü Kojima'nın oyunu gişe filmi bütçesine sahip bir bağımsız film havasında aslında.**

gördüğümüz, üzerimize takılan yapay bir küvezde yaşıyor ve Sam olarak biz onca derdin içinde kendi BB'mizden de sorumluyuz. Zira onun sayesinde Kıyıya Vuranlar denilen öte dünyanın pek de dost canlısı olmayan varlıklarını görebiliyoruz ve yine oyunun genelinde olduğu gibi onlarla uğraşmaktansa yanlarından geçip gitmek çok daha mantıklı. Yakalanırsak da ama bol Kiralyum (oyundaki ana madde) getiren bir boss savaşına "çekiliyoruz", tercih sizin.

Ama evet, farklı bir oyun oynama şekli, herkesi dövmekten öte çözümler bir aksiyon oyununda mevcut olabilir diyor Kojima. Ha silahlarınız da var tabii ama özellikle ölümcül olanları çok az kullanıyorsunuz zira oyunda birisini öldürünce cesetlerinin Kiral Kirlenme sonucu saatli bombaya dönüşme durumu var. Yani cesetlerinin yakılması lazım ki bu yakma işlemi de özel tesislerde yapılıyor ve o tesise de… Doğru tahmin, sırtınızda taşımak zorundasınız o cesedi, öldürmenin ağırlığı daha iyi nasıl verilebilirdi merak ediyorum doğrusu.

Ha şu da var ki *Subnautica, Astroneer* ve *No Man's Sky* gibi daha hayatta kalma - keşif temalı oyunlarda da inşa mekanikleri vardı. Hatta *Astroneer*'da yardımlaşma da fazlasıyla mevcut veya *Minecraft* bunun dibidir bir açıdan bakınca. Ama %100'ü bir şeyler öldürme/etkisiz hâle getirme üzerine olan bir türde öldürmeyi yüceltmeyen o %1'lik alan olma derdinde *Death Stranding* ve bunu da layığıyla başarmış bence. Evet düşman çeşidi az, evet haritalar boş ama zaten böyle olması gerekiyordu. Bu çoğunluğa sıkıcı gelecektir eminim, tüm oyun boyunca kargo taşıyor olmak, araziyle mücadele etmek cidden yorucu bir uğraş. Ama başarım hissi de sapasağlam işte. Ara sinematikler bile diyalog ve dünyayı, hikâyeyi anlatma odaklı çoğunlukla. *Metal Gear*'lardan alıştığımız o abartılı aksiyonlar, baş döndüren kamera hareketleri veya bol şiddet içerikli sahnelerden burada bulamayacaksınız. Benim düşüncem odur ki Kojima bilinçli olarak sadeleşmiş, bir çeşit Nirvana'ya ulaşmış ve kapılıp gittiğimiz bu şiddet nehrine bir bent örmek istemiş. İşte o akıntının tersine yüzen kırılgan yaratık aslında *Death Stranding*.

## Bağlar

Oyunun ana teması aramızda kopmuş olan bağları yeniden kurmak ve onarmak, bir çeşit özümüze dönmek, birbirimizle barışmak. Bu tema ve oyunun o gri doğası, puslu açıklıkları ve genel koyu tonu bana Arrival filmini anımsattı ki müzik kullanımı da bir o kadar sade zaten. Sözgelimi dağları tepeleri aştınız, varacağınız yere rahat inen bir yokuştasınız, pat diye tatlı bir şarkı giriyor arkadan, sesler boğuklaşıp kısılıyor, duştan sonraki o rahatlama hissi sizi sarıyor ve içiniz huzurla dolmaya başlıyor, şarkı seçimleri zaten muhteşem. İşte bu gibi anlarda Arrival'ın o barışa yönelten atmosferi direk geldi aklıma ki oyunun kurduğu dünyanın karmaşık dinamikleri de en az o filmde anlatılan mevzu kadar kompleks zaten. Biraz mitoloji, biraz coğrafya, biraz kuantum fiziği, biraz tarih derken beyin yakma riskine sahip bir bilgi bombardımanıyla karşılaşıyorsunuz oyunun derinliğine indiğinizde. Ben bundan oldukça hoşnut kalsam da herkese göre değil tabii. Bazısı da sadece kargo taşıyıp yürümekten, bize



BB'me yaklaşmayın, yakarım!



BB'yi şöyle huzurlu görünce insana da bir rahatlama geliyor.


Oyuncuların sık geçtiği yerler zamanla patikaya dönüşüyor.






■ Uzun, doyurucu oyun süresi
■ Yürümenin sıkmaması
■ Muhteşem görsellik ve performanslar
■ Nerdeyse hiç bug'a rastlamadım
■ Oyun dünyasının ele alınış şeklindeki orijinal yaklaşım
■ Çoklu oyuncu şekli iyi çalışıyor
■ Orijinal hikâye
■ Bağlanmak temasının oyuna yedirilişi
■ Sonraki gelecek oyunlara yepyeni kapılar açması
■ Müzikler
■ Bol çeşitli alet edevat
■ Dinlenme Odası

■ Bazı getir götürler tekrar ediyor
■ Haritanın boşluğu bazen göze batıyor
■ Taşıdığımız kargoların çeşitleri daha çok olabilirdi
■ Araçların yer yer sıkışıp kalmaları
■ Fazla tekrar eden ara animasyonlar

**8+**




**Son Karar**

**Devrimsel, zihin açan ve düşündürücü bir yolculuk bu. Kojima ve ekibi bir türü alıp ondan başka bir tür yaratmayı başarmış fakat yarattıkları şeyin herkese göre olmadığının da altını çizmek lazım.**

## Death Stranding'in 2020'de PC'ye de geleceği kesinleşti. Duyurunun PS4 versiyonu çıkmadan önce yapılması takdir edilesi.

saldıranları dövmekten mutlu olabilir. Ama dediğim gibi bu bahsettiğim konulara bir aşinalığınız yoksa kavrayıp anlamak zor olabilir oyunun hikâyesini. Tabii bu hikâyenin sunumu da çok önemli ve burada da A kalite (hatta S Rank) bir iş çıkarılmış. Oyuncular zaten tanıdıklar ama öykü içerisindeki rolleri, diyaloglarının yazımı filan da gayet etkileyici sinematiklerle bize sunulmuş. Guillermo Del Toro'nun görünüşüne sahip Deadman ve yönetmen Nicolas Winding Refn'in hayat verdiği Heartman özellikle ilgi çekici karakterler, Norman Reedus karizmasıyla oyunu her anlamda sırtlarken Fragile rolündeki Léa Seydoux oyunun ihtiyaç duyduğu o kırılgan havayı yaratan ana unsur olmuş (aslında kendisi kırılgan değil, hatırlatırım - Ö). Mads Mikkelsen'se sadece dursa yeter biliyorsunuz, onun varlığı da oyuna güzel bir derinlik katmış.

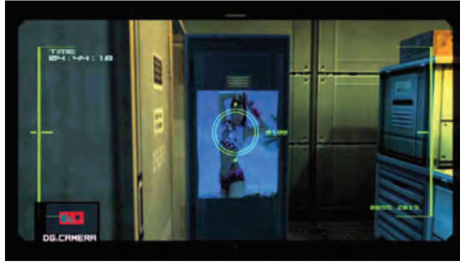
Zaten başlarda dediğim gibi oyunun kendisinden çok bana düşündürdükleri, açtığı yeni kapılar ve ihtimaller bu yazının konusu oldu gibi. Çünkü az çoktur bazen ve fiziksel olarak deneyimlediklerimizin ötesinde zihnimiz çok daha fazlasına vakıftır. O çarkları döndüren, başka yaklaşımların da olabileceğini kanıtlayan bir oyun *Death Stranding*. Silahlara veda diyen bir anlayışla yapıldığı için aslında çok kırılgan fakat bir o kadar da güçlü. Çünkü birlikten doğan kuvvet engelleri bir tankla aşan kuvvetten daha güçlü gelip o tankı alaşağı edebilir pekâlâ. Ki bu ağı genişleterek insanlara daha çok bağlanmaya imkân veren Sam olarak yaptığımız da aslında tam olarak bu. Aracı bir insan olduğu için kargosu gelen insanların yaşadığı mutluluk ve onlarla kurduğumuz bağlar da bir o kadar gerçek. Çünkü teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin gerçek insan etkileşimleridir bizi bir arada tutan, tuğlaların arasındaki harçtır. Silahlar bu harcı ve duvarı yok ederken halatlar, urganlar, iplikler ve ipler bizi birbirimize bağlar. Sırf bu barışçıl mesaj bile yeterince insana ulaşsa aslında yeterli biliyor musunuz? Ve sırf bu mesajın anlamını kavratıp içselleştirebildiği için bu oyun oynanmaya değer. Diğer oyunlarda zaten sabahtan akşama kadar adam vuruyorsunuz, bir de o adamı yaşatmayı, dostu olmayı deneyin bakalım.

**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** Kojima Productions | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 429 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** deathstranding.fandom.com

# BİR HİDEO KOJIMA OYUNUNDA OLMAZSA OLMAZLAR





## Absürt Komedi

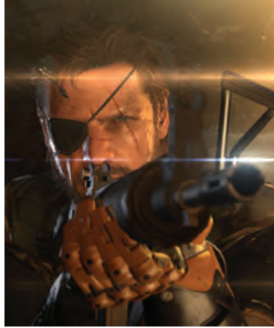
Herhangi bir Metal Gear oyununu oynadıysanız hiç beklenmedik bir anda ve beklenmedik bir yerde tuhaf komedi unsurlarıyla karşılaşmanız işten bile değil. MGS 2'deki posterler, 3'teki timsah kostümü, Otacon'un ilk oyundaki halleri, Raiden'ın MGS 2'de güvercin pisliklerine basarak düşebilmesi ve Johnny karakterinin komple kendisi tüm o ciddi harala gürele içinde bizi güldürmeyi başarırlar. MGS V'teki Chicken Hat ve anime kızı desenli kutular da buna örnek gösterilebilir. Tahmin edersiniz ki Death Stranding de bu absürt komediden nasiplenmiş durumda, Conan O'Brien fragmanına bir bakın derim.






## Nükleer Tehdit

Nükleer tehlike tüm Metal Gear Solid serisinin ana derdiydi ve her oyunda bu tehdidin farklı kısımlarına bakıp özneler üstündeki etkilerini inceledi Kojima. Her ne kadar şu an nükleer füzeler yer altındalarsa ve devletler onları caydırıcı bir unsur olarak barındırıyorlarsa da onlardan arta kalan yakıtlar doğamız için ciddi bir tehlike. Ve elbette manyak bir üst düzey yöneticinin o kırmızı butona basıp basmayacağını asla bilemeyiz. MGS V'te eğer tüm nükleer füzeler imha edilirse özel bir sinematik açılıyor ve dünyada barışın tesis edildiğine dair bir konuşma duyuyorduk. Ama herhalde bu tehdidi en güçlü hissettiren oyun yine ilk MGS'ydi. Bu tema biçim değiştirerek de olsa Death Stranding'de yerini almış, onu bulup çıkarmaksa sizin elinizde.





## Görsellik

Kojima her daim son teknolojiyi takip etti ve hiçbir konsol neslini atlamayarak daima görsel imkanları zorlayan işlere imza attı. PSX'deki MGS'nin grafikleri o dönem için rüya gibi bir şeydi, MGS 2'de kafanın içine geçmeyen bandana, üstün yapay zekâ, gerçekçi gölgeler aklımızı başımızdan almıştı. MGS 4'te bir savaş alanına inerken, herhangi bir yüzeyde kamuflajı değiştiren Octocamo özelliği inanılmaz bir oyun mekaniğiydi. MGS V için kendi şirketinin yazdığı Fox Engine'i kullanan Kojima ne yazık ki Konami'yle yollarını ayırmak zorunda kaldı ve bin bir emekle yarattığı oyun motorunu sadece 1 oyunda kullanabildi. Ha bunun dışında ilk MGS'den beri süregelen ve Hollywood yapımlarına taş çıkartan muhteşem kurgulanmış ara videolar geleneğini de unutmayalım.

## Tuhaf Oyun Mekanikleri

İlk MGS'de Psycho Mantis sizin beyninizi kontrol altına alır ve her hareketinizi önceden tahmin ederek tüm kurşunlarınızdan kaçmayı becerir. Siz ne yapacağım diye kara kara düşünürken hiç akla gelmeyecek bir şekilde oyun size kumandanın slotunu değiştirmenizi kolu 1. soketten 2. sokete takmanızı önerir. Çünkü nasıl aklımıza gelsin bu. İşte bu sayede Mantis'i vurabilmeyi başarırız en nihayet. Bu ve bunun gibi çok tuhaf oyun mekanikleri Kojima yapımlarını farklı kılar ve akılda kalıcı sahneler yaratırlar. MGS 3'te üstüne ketçap döküp ölü taklidi yapmak, V'te Quiet'in kafasına kutu düşürüp onu bayıltarak yenmek, 4'teki boss'ları bayıltmayla yenebilirseniz açılan seksi fotoğraf modları filan... Ama MGS V'te atı yolun ortasına gübreletip kamyonların yoldan çıkmasını sağlamak da ayrı bir eğlenceydi tabii.



## Film Tutkusu

Vücudunun %70'i filmlerden oluşmuş birisi Hideo Kojima ve bunun her oyununda da sergilemekten geri durmadı. Özellikle MGS 3'teki Codec konuşmalarındaki film muhabbetleri efsaneydi. MGS 2'deki Jack ve Rose üstünden yapılan Titanik göndermesi ve genel olarak bolca savaş ve bilimkurgu yapımına göndermeler onun yapmayı oldukça sevdiği şeyler. Oyunlarında fırsat buldukça ünlü aktörlere de yer veren Kojima'nın bu tutkusunu arşa taşıdığı bir oyun olmuş Death Stranding. Bana kalırsa kendisinin bir sonraki projesi de bir sinema filmi olabilir. Çünkü belli ki içinde bir ukde olarak kalmış bu durum. Ama hangi medya türünün seçerse seçsin Kojima'nın içindeki sinema aşkının oyunlarına çok şey kattığı kesin.









## Oyuncuya Bırakılan Seçimler

MGS 3'ün sonundaki o şairane korkunçluktaki seçimi hatırlarsınız ve tetiğe bastığınızda olanları veya ilk MGS'de işkenceye dayanıp dayanmamanın oyun sonunda yarattığı farkı. 4'te de yine önemli bir anda o tetiğe basmak veya basmamak elimize bırakılmıştı. Kojima oyunlarında olabildiğince büyük bir serbestlik sunar ve ana seçimlerin oyuncuya ait olmasına çabalar. MGS V açık dünyaya sahip yapısıyla bu serbestliği en çok hissettiğimiz, sorunlara farklı farklı yaklaşabildiğimiz oldukça geniş bir yelpazeye sahipti örneğin. Hangi soruna nasıl yaklaşacağımız bize bırakılmıştı. Bu seçim mevzusu hem hikâyenin kritik anlarında devreye girerek bizde kalıcı anılar bırakır hem de oyun mekaniklerinin çeşitliliğinde kendisini göstererek bir Hideo Kojima oyunu oynadığımızı hissettirir biz oyunculara. Adama dahi demeleri boşa değil yani.





Bu gökkuşaklı kapılardan görürseniz bilin ki bölümde gizli bir çıkış var.



# YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR

## Goril kılığındaki bir bukalemun

M. İHSAN TATARİ

"İlk *Yooka-Laylee*'yi nasıl bilirsiniz?" diye sorsalar oyuncuların büyük bir kısmı hep bir ağızdan, "Eh işte!" der muhtemelen. Rare'in çoğu oyununu oynamış biri olarak ilk *Yooka-Laylee* bende de bir parça hayal kırıklığı yaratmıştı. İşte bu yüzden Playtonic'in bir devam oyunu üstünde çalıştığını duyunca bir hayli şaşırdım. Ama bu seferki üç boyutlu değil, 2.5D olacaktı ve yapımcılar *Donkey Kong Country*'nin izinden gittiklerini söylüyorlardı. Böylece takıldım bukalemunla yarasanın peşine bir kez daha...

### İmkânsız derken yalan söylemiyorlarmış

*Impossible Lair* ilk oyundan sonraki bir zaman diliminde geçiyor. Capital B bu sefer de Arılar Ülkesi'ni fethetmenin peşinde. Kraliçe Arı da çareyi Yooka ve Laylee'den yardım istemekte buluyor elbette. Oyun iki ana bölümden oluşuyor. Birincisi, kuşbakışı gördüğümüz ve *The Legend Of Zelda* misali çeşitli bulmacalar çözdüğümüz üç boyutlu dünya haritası. Bu haritada dolaşarak yeni yollar açıyor, gizli kapılar buluyor ve kıyıda köşede saklı nesneleri keşfediyoruz.

İkincisiyse 2.5D olarak hazırlanan platform bölümleri. İlk *Yooka-Laylee*'de olduğu gibi yine kitaplara girerek ulaştığımız bu bölümlerin tasarımları çok çeşitli ve cidden göz alıcı. Toplamda 20 bölüm var fakat (yine ilk oyundaki gibi) hepsinin ikinci bir versiyonu daha mevcut. Atıyorum, elektriklerin kesik olduğu bir fabrika düşünün; makineler, çarklar falan hepsi âtıl vaziyette ama eğer 3 boyutlu haritada bu kitaba elektrik vermenin bir yolunu bulabilirsek bölümün ikinci aşaması aktif hâle geliyor ve bu sefer tüm makineler çalışırken aynı yeri tekrar geçmeye çalışıyoruz. Bu da normalde 20 olan bölüm sayısını otomatikman 40'a çıkarıyor.

Yapımcıların her bölüme ciddi bir emek harcadığı çok açık. Hiçbiri birbirinin aynısı değil ve her birinin ikinci aşamaları bir o kadar yaratıcı.

### Yooka'cım yok ya...

Tüm bölümlerin ardından Impossible Lair'e girip Capital B'yi yenmeye çalışıyoruz. Zurna da burada kocaman bir zırt çekiyor. Çünkü bu bölüm İ-NA-NIL-MAZ zor olmuş. Hatta neredeyse imkânsız. Sevmedim o bölümü, bütün tadımı kaçırdı. Peki, oyunu sevdin mi derseniz... cevabım yine "eh işte" olur. Dünya haritasını keşfetmek, iki boyutlu bölümlerin tasarımları falan güzel ama nedense öyle aman aman da eğlenmedim hani. Daha çok sinirden saçımı başımı yoldum diyebiliriz (saç ekimi bağışlarınız için hesap numaram...).

Bunun en büyük sebebiyse Yooka'nın çok kabiliyetsiz olması. Çift zıplama yok, koşma yok... Sadece sırtınızda Laylee varsa yerde yuvarlanıp uzun mesafeleri sıçrayabiliyorsunuz. Onu kaybettiğinizdeyse yandınız. İşin kötüsü oyun boyunca hiçbir yeni yetenek kazanmamamız. Tamam, tonikler var ama onlar da sadece 2.5D bölümlerde kullanılıyor ve yarısı görsel makyajdan başka bir şey değil. Kendi beceriksizliğiniz yüzünden değil de karakterin beceriksizliği yüzünden ölmek kadar kötü bir şey yok.

Kısacası işin "eğlence" dozu yine eksik. Ama Impossible Lair'in ilk oyundan çok çok çok daha iyi olduğu da kesin şimdi. Gömebileceğiniz bir 25-30 saatiniz varsa, zorlayıcı platform oyunlarını da seviyorsanız buyurunuz.

### Mission Impossible

Oyuna adını veren Imposible Lair'e hemen başta girmek mümkün ve kesinlikle çok ama çok zor. İşte bu yüzden oyun dünyasının geri kalanını dolaşıyor, her bölümün sonundaki arıları kurtararak kendimize bir kalkan oluşturuyoruz. 48 arıdan oluşan bu kalkan aslında size 48 can veriyor. Ama demin de dediğim gibi, bu bölüm inanılmaz derecede zor ve bir o kadar da uzun. Yooka'nın tüm oyun boyunca tek bir yetenek bile kazanmaması, üstüne toniklerimizi burada kullanamamamız işin içine bir tır limon suyu sıkıyor.



- Yaratıcı bölüm tasarımları
- Zelda benzeri, keşfi bol dünya haritası
- Müzikler



- Yooka tam bir kütük
- Karakter gelişimi yok
- İmkânsız İn harbiden imkânsız

**7**





**Son Karar**

İlk oyundan çok daha iyi ama hâlâ bir şeyler eksik.

**TÜR:** Platform | **YAPIM:** Playtonic Games | **DAĞITIM:** Team 17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 85 TL (XBL), 134 TL (PSN), 30 dolar (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** yooka-laylee.fandom.com

# FELIX THE REAPER

## Ölümle dans etmek isteyenleri piste alalım

M. İHSAN TATARİ

*Felix The Reaper* dijital ortamlarda boy gösterdiğinden beri radarımda olan bir oyundu. Sıra dışı görsel tarzı kadar konusuyla da acayip ilgimi çekmişti. Demek istediğim, tam bir dans tutkunu olan ve insanların canını alırken kulaklıkla müzik dinleyip türlü figürler sergileyen bir Azrail mi? Sizce de çok çılgın bir fikir değil mi bu? Ama fikirler bir konseptin sadece yarısıdır; önemli olan onu başarıyla hayata geçirebilmektir. *Felix The Reaper* da maalesef bu konuda hafiften çuvallamış.

### Oturmaya mı geldik?

Oyunumuz Ölüm Bakanlığı'nın çalışanlarından biri olan Felix The Reaper'ın (Azrail Felix) başından geçenleri konu alıyor. Kendisi Yaşam Bakanlığı'nda çalışan Betty'ye sırılsıklam âşık ve onunla karşılaşabilmesinin tek yolu Dünya'da yollarının kesişmesi. Felix bu uğurda saha görevlerine çıkmayı kabul ediyor ve bu esnada hayatının aşkını etkileyebilmek için dans etmeyi öğreniyor.

Felix doğası gereği karanlıkların bir varlığı. O yüzden sadece gölgelerde dolaşabiliyor, Güneş ışığıysa ona zarar veriyor. İşte bu yüzden biz de oyun boyunca Güneş'in açısını değiştirerek kendisine gölge sağlıyoruz. Ama bu o kadar kolay değil elbette. Bir kere Güneş'in açısını sadece 90 derece değiştirebiliyoruz. Bu da hareket alanımızı epey kısıtlıyor. Ek olarak çeşitli kutu ve varilleri oradan oraya taşıyıp kendimize gölge yaratıyor, hatta bazen de kutuları üst üste yığıp gölgelerin boyunu uzatıyoruz.

Ama işte sorun da tam olarak burada başlıyor. Çünkü bulmacaları çözmenin sadece ve sadece tek bir yolu var. Kutuları tam olarak oyun geliştiricilerinin önceden belirlediği noktalara koymalı, onların öngördüğü çözümün dışına çıkmamalısınız. Yani kendi çözümünüzü üretemiyor, kafamızı çalıştırarak sonuca gidemiyoruz. Bazen kamera açısı sizi çıldırtıyor, bazen de kutuları istediğiniz yere bir türlü koymuyor Felix. Hâl böyle olunca da bulmacaları çözmek keyiften ziyade işkenceye dönüşüyor. Sadece 5 bölümcükten (kendi içlerinde 4 veya 6 aşamaları var) oluşan böyle bir oyunu tamamladığınızda kısalığına üzüleceğinize "Oh be, çok şükür bitti!" diyorsanız ortada ciddi bir sorun var demektir.

Neyse ki oyunda bir ipucu sistemi var. İlk başlarda kendisine danışmayı kendinize yediremeseniz de ilerleyen bölümlerde ona bakmadan edemiyorsunuz. Hele oyunun bir son bulmacası var ki düşman başına. Tam çözüme bakmadan geçmek kesinlikle imkânsız. Her bölümün bir de hardcore seviyesi bulunuyor. Ayrıca tüm başarımları toplamak (bölümü belli bir sürede, şu kadar hamleyle bitir vs.) bazı zorlayıcı bonus bölümleri de açıyor. Ama ne yazık ki koskoca oyunda sadece 3 çeşit harita var. Evet, evirip çevirip aynı haritaları kullanmışlar her bölümde: Şehir, karlı dağlar ve yeşil bir köy.

### Profesör?

Oyunu bu kadar yerdim ama oynanış dışındaki etmenlerin muazzamlığını göz ardı edersek ayıp olur. Bir kere Felix inanılmaz sevilesi bir karakter. Gerçek dansçılarla çalışılarak hazırlanan dans animasyonları, oradan oraya sıçrarken kafatasının omuzlarının üstünde parende atması gibi çok hoş ayrıntıları var. Tüm müzikler ve dans figürleri gerçek sanatçılarla çalışılarak oyuna aktarılmış. Gerçi ben müziklerin *Serial Cleaner*'daki gibi 70-80'lerin disko parçaları gibi olmasını beklemiştim ama bir-iki istisna haricinde çoğunluğu Buddha Bar tarzı chill out parçalardan oluşuyor. Yine de aklınıza takılıp, dilinize pelesenk olmuyor değiller. Aynı şekilde oyun dünyası, yan karakterler, ölümlerin esprili hâli ve tabii ki Sir Patrick Stewart'ın anlatıcı rolündeki muazzam performansı da oyunun tartışmasız artılarından. Oyunun menülerinde bile insanın yüzünü güldüren bir sürü küçük detay var.

Ek olarak her bölümde ölümün insanlık tarihindeki yerine dair ansiklopedik bilgiler de bulunuyor. Ölüm kavramına din, tiyatro ve sanat gibi pek çok açıdan bakan bu yazıları oyunun Türkçe dil desteği sayesinde zorlanmadan, keyifle okuyabiliyorsunuz. Ne bileyim... Detaylarına böylesine muazzam bir emek verilmiş bir oyunun ana etmeninin, yani işin "oyun" kısmının daha eğlenceli olmaması, olamaması gerçekten de üzücü.





- Felix!
- Gerçek müzisyenler, gerçek dansçılar
- Patrick Stewart'ın muhteşem seslendirmesi
- Kendine has grafik tarzı



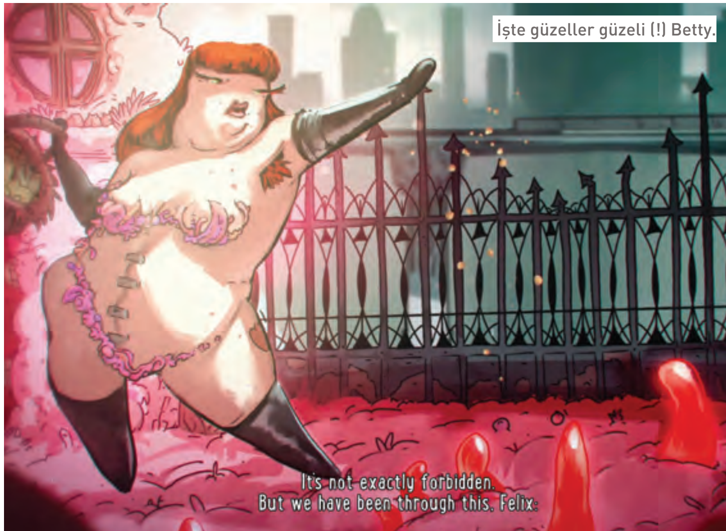
- Bulmacaların sadece tek bir çözümü var
- Bazen sizden ne istendiğini anlamıyorsunuz
- Felix kutuları istediğiniz yere koymamakta direniyor
- Kamera açıları

**6+**

FELIX the REAPER

**Son Karar**

**Detaylara verilen muazzam emek oynanışa da yansımış keşke.**




İşte güzeller güzeli (!) Betty.





**TÜR:** Bulmaca | **YAPIM:** Kong Orange | **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 71 TL (XBL), 114 TL (PSN), 25 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-145-felix

# Disco Elysium

## Gençliğimde ben de tam bir diskoydum -Eser Güven

Antik Sürüngen Beyni – Hadi ama adamım. Bu yazdıklarını kimsenin takmayacağını biliyorsun di mi? İncelemeymiş, yorum yapmakmış. Boş versene. Yetenekli mi sanıyorsun kendini? Neden zamanını daha iyi şeylerle harcamıyorsun? Kimsenin seni umursamadığını kabul et, kalk bilgisayarın başından ve mutfağa git. Karnın acıkmadı mı senin?

Ben – Haklı olabilirsin aslında, zaten ne yazacağımı ben de bilmiyorum ki. Kafamda hiçbir şeyi toparlayamadım, her şey bölük pörçük. Zaten kimsenin umurunda değil di mi? Yazmıyorum lan inceleme falan!

Antik Sürüngen Beyni – Uuuu beybi, işte böyle. Kabullen. Gerçekle yüzleş. Kapa şimdi o dosyayı, başka harf basma. Başka şeyler yapalım.

Görsel Analiz – Ekrandaki onlarca satır incelemeye yazmaya çoktan başladığını gösteriyor. Demek ki başlarda kafanın içindeki sesi dinlememişsin, gayet hevesli biçimde de yazmaya başlamışsın. O halde neden şimdi pes etmeyi düşünüyorsun ki?

Algı (Görsel) – Monitör ekranında kendi yansımanı görüyorsun, parmakların hâlâ tuşların üzerinde, hareketsiz biçimde duruyorlar. Düşüncelisin. Neden?

**1.** Çünkü beynim bana incelememi kimsenin umursamayacağını söylüyor!

**2.** Düşünceli değilim yahu, aklıma bir şey geldi de ona dalmışım.

**3.** Canım bir şeyler yemek istiyor, ekmek arası mı yapsam, pizza mı ısıtsam?

Antik Sürüngen Beyni – Hey! Buraya bak! Midenin sesini dinlesene artık sen, bırak hadi şu yazıyı, hatta hepsini seçip bas Sil tuşuna!

Ben – Evet, aynen öyle yapayım. Yemişim incelemesini. Dur ben bir mutfağa kadar gidip geleyim.




+5 XP: Deneyim kazanıldı.

Ben – Bu oyun böyle bitmemeliydi, en iyisi yazıyı yazmaya başladıktan sonraki kaydımı tekrar yükleyeyim.

## Sen bir dedektifsin, silkelen ve kendine gel adamım!

Bundan tam 20 yıl önce *Planescape: Torment* diye bir oyun çıktı. Nasıl bir şaheser olduğu ilk başlarda anlaşılmadı aslında, hatta anlaşıldıktan sonra da bu durumun satışlara pek yansıdığı söylenemez ama o ayrı bir konu. *Planescape: Torment* aradan geçen bunca yıla rağmen hâlâ daha CRPG denince akla ilk gelen isimlerden; türünün en unutulmaz, en kusursuz örneklerinden biri.

Bundan tam 20 yıl sonra muhtemelen bir başkası, muhtemelen bir başka 'başyapıt' rol yapma oyununun incelemesine aynı bu satırlarla başlayacak işte, ama oraya *Planescape: Torment* yerine *Disco Elysium* yazabilecek. Bu sözümü unutmayın sevgili okurlar, çünkü karşımızda acayip bir oyun var!

Her iki oyunun başlangıcı bile birbirine benziyor aslında. Kim olduğunu hatırlamayan bir adam var başrolde, *Planescape*'te bunun sebebi çok farklıydı, *Disco Elysium*'daki sebepse alkol. Hem de öyle bir iki bardak değil, fıçıyla alkol! Bu bir dedektiflik hikâyesi ve başrolde de artık her ne sebepleyse hayatından ziyadesiyle nefret eden (ya da öyle demeyelim, belki de *o dedektif* olarak siz seviyorsunuzdur yaşamayı), bırakın dedektifliği daha nerede olduğunu bile hatırlayamayan bir adam var.




%92 ihtimalli bu zar atışını kaçırdığıma inanır mısınız? 1-1 attım resmen.

Aynaya bakıyor (aynanın tüm uyarılarına rağmen) ve gördüğü surat karşısında şok oluyor. Yokladığı burnunun öküz gibi şiş, saçlarının darmadağınık, sakalının birbirine karışmış, dilinin şişmiş olduğunu fark ediyor. Hatta aynadaki o surat, o bakış beynine işleniyor. Nasıl bir akşamdan kalmalıksa artık. Odaya geri dönüyor, lambayı açıyor, beyninin tüm ikazlarına rağmen o parlak ışığa dikiyor gözlerini… Ve kalp krizi geçirip ölüyor. Game over. Geçmiş olsun.

## Kapa gözlerini, kendini karanlığa bırak (kanma sakın o sese)

Sizi daha ilk dakikadan öldürebilen bir oyun *Disco Elysium* ama bunu öyle acımasızca yapmıyor. Önce uyarıyor, ipuçlarını yakalamanızı bekliyor. Eh, ben zar atar durumu kurtarırım diyorsanız da her zaman şanslı olamayabileceğinizi aha da böyle gözünüze sokuyor. Güzel bir oyun bu *Disco Elysium*.

Klasik rol yapma oyunlarında artık alışageldiğimiz özellikler olur, Güç, Çeviklik, Sağlık falan. *Disco Elysium* bunları bir kenara atıvermiş ve bunun yerine 4 temel kategori açmış. Intellect ne kadar akıllı, Psyche ne kadar zeki, Physique ne kadar kuvvetli ve Motorics ise ne kadar çevik olduğumuzu belirliyor. Ancak bunlar her kategoride bulunan altışar özelliğin yanında hiçbir şey ve oyunu muhteşem yapan şeylerden başında da alışılmışın dışındaki bu 24 özellik geliyor.

Bu 24 yeteneğin her biri, o yetenekteki puanı-

**Bir masaüstü RYO'nun yaşattığı deneyime en çok yaklaştığımız oyunlardan biri.**

nız yüksek olsun ya da olmasın sizinle konuşuyor. Evet, evet, konuşuyor. Kimi kendinizi seksi sanmanıza neden olup, kadınlarla konuşurken sizi aptal duruma düşürecek önerilerde bulunuyor, kimi kendinizden nefret etmenizi sağlamaya çalışıyor. Yani aslında oyunu tek başınıza değil de (yardımcı dedektif Kitsuragi'yi unutmuş değilim ama o ayrı), 24 kafadar bir arada oynuyormuşsunuz gibi.

Bu yeteneklerin seviyesi, o yetenek devreye girdiği anlardaki zar atışlarınızı ve sonucun başarılı olup olmayacağını belirliyor. Örneğin "Rhetoric" ikna kabiliyetinizi belirliyor ve bu kafanızda canlandırdığınız kadar basit bir yetenek değil. Hani tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır derler ya, işte aynı hesapla tatlı dilinizi kullanarak bir konteynır kapısını açılmaya ikna edebiliyorsunuz! "Visual Calculus" size suç mahallinde neler olduğunu gözünüzde canlandırma yeteneği verirken, "Reaction Speed" yeteneğiyle size atılan bir anahtarı havada kapıp karizma görünebiliyor, hazır cevap biçimde karşınızdakine düşünecek fırsatı vermeden lafı yapıştırabiliyorsunuz. "Electro-Chemistry" var örneğin, sizi sürekli olarak uyuşturucu, ilaç, sigara kullanmaya ikna etmeye çalışan iç sesiniz. Bir muhabbette ilaç ismi geçince beyninizi yemeye başlıyor, "iç de partilere akalım" diyor, "sen bir alkoliksin, kabul et ve iç şu içkiyi" diyor mesela.

## Kendini hazır cevap mı sandın bebeğim, oysa ki sen bir hiçsin

Ancak dediğim gibi aslında bu yeteneklerin hangilerine sahip olacağınızı seçmiyorsunuz, 24'ü de sizinle konuşuyor çünkü. Ama mesela Rhetoric seviyeniz 1 iken belli bir durumda karşınızdakini ikna etme olasılığınız %12'yken, Rhetoric seviyeniz 5'se bu olasılık %60'lara çıkıyor mesela. Bazı yeteneklerinizin yüksek olması diyaloglar sırasında başka türlü fark edemeyeceğiniz şeyleri gözden kaçırmamanızı da sağlıyor.

Yetenekler yalnızca yetenek ağacında verdiğiniz puanlarla değil, giysilerinizle de değişiyor. Şişe dibi gözlük takınca ansiklopedik bilgilere sahip olmanızı sağlayan Encyclopedia yeteneği coşuyor, ama Perception yeteneğiniz düştüğü için algılarınız kapanıyor. Polis üniforması giyerek otoritenizi güçlendirebiliyor, turuncu bere takarak komik bir tipe sahip olabiliyorsunuz. Yalnız ben üzerimdeki o 60'ların klasik dedektif giysilerini o kadar sevdim ki, daha iyi özellikler veren giysilere geçmeye elim gitmedi bir türlü. Varsın dram yeteneğim düşük kalsın, varsın insanları çok da etkileyemeyeyim; o yılan derisi yeşil ayakkabıları, kirli yeşil ceketimi, papyonumu çıkarmadım pek. Çünkü insan kendisine yakışanı giymeli, öyle değil mi?

## Bir haftadır ağaçta çürümekte olan cesedi unuttun mu?

Bu bir dedektiflik hikâyesi dedim, ortada da bir cinayet var. Bu cinayet her ne kadar oyunun ana omurgasını oluştursa da *Disco Elysium* bir rol yapma oyununda görebileceğiniz en doğal yan görev yapılarından birine sahip. Elbette tek odağınız o söz konusu cinayet de olabilir, ama bence olmayacak. Bu oyunda öyle "A noktasından bir şey al, B noktasına teslim et" cinsi görevler görmeyeceksiniz. Ayakkabınızın diğer tekini bulmaktan, bilmemkime otoritenizi ispatlamaya, Van Eyck'in müziğini daha da hardcore hale getirmekten rave müzik seven bir gruba gece kulübü açmak için yardım etmeye kadar çeşit çeşit görevler arasında kaybolacaksınız.

Oyunun en kuvvetli yanı da aslında burada ortaya çıkıyor. Oyunda bir şeyi başarıp başaramadığınız hayali zar atışıyla belirleniyor evet, ama kötü zar atsanız da kaybetmiş değil, farklı bir yöne savrulmuş oluyorsunuz. Örneğin o az önce bahsettiğim gece kulübü meselesi var ya, belli yetenekleriniz yüksekse o gece kulübü muhabbetinin aslında ne olduğunu anlıyorsunuz ve gidişat değişiyor. Bazen çok kritik bir bilgiyi öğrenemediğinizden kendinizi yanlış yönlendiriyor, bazen de yanlış insanlara güveniyorsunuz. Ama hiçbiri de sizi çıkmaz sokaklara götürmüyor, aynı gerçek hayatta olduğu gibi sonucuyla yaşamaya devam ediyorsunuz.

Çoğu rol yapma oyunu oyunculara "karar verdiğini, verdiği kararların bir şeyleri değiştirdiğini" sandırır ama bu bir illüzyondur. Büyük ana görevler hariç ama yan görevler ve hikâyecikler, söyledikleriniz, yaptıklarınız pek bir şeyi etkilemez; o anlık "acaba şunu mu yapsam, bunu mu" diye düşündürür sadece. *Disco Elysium*'daysa yaptığınız ve söylediğiniz her şey aleyhinize delil olarak kullanabiliyor :) Daha oyunun başında odadan güç bela çıktığımda bir kızla tanıştım, akşamdan kalmalığımıza da uygun biçimde kıza uygunsuz birkaç söz söyledim. Ama dedektifim ve sarhoşum ya, pek de ciddiye alınmadım ve konu kapandı. Birkaç gün sonra aynı kızı sorguya çekerken bana söylediğim o tek cümleyi hatırlatmasın mı? Eh içkiyi de bırakmışım, daha bir 'örnek vatandaş' olmaya çalışıyorum güya. Neyse ki zar şansı yanımdaydı.

## Rüşvet yemekten hiç rahatsız olmuyor gibisin (bir kere o benim hakkım)

Oyunun eğilim sistemi de diğer rol yapma oyunlarından farklı; iyi-kötü gibi değil. Elbette isterseniz uyuşturucu bağımlısı, milletten şan-



Düşündüm bitti işte! Şimdi çabuk çık aklımdan!

Nedense puanları harcamak yerine biriktirenlerdenim ben.






**Artistlik yapayım derken yaşlı teyzelerin üstüne düşmek de var işin içinde.**

tajla para tırtıklamaya çalışan birini de oynayabilirsiniz; sevgi pıtırcığı, birinin kayıp kocasını bulmayı kendine görev edinen bir dedektifi de. Ancak daha geniş planda oyunun politik bir arkaplan hikâyesi var, bu hikâyede komünizm de var, sosyalizm de, faşizm de; işçinin ve emekçinin yanında da olabiliyorsunuz, işveren ve patronun da. Ezenler de var, ezilenler de. Bunlar ve konuşmalar arasında dikkat çeken bazı kavramlar beyninizi kurcalamaya başlıyor ve bunları "Düşünce Dolabında" düşünmeye başlayarak altlarındaki derin anlamları keşfedebiliyorsunuz. Yani bunu anlatmak biraz zor, görmeniz lazım. Örneğin Gelişmiş Irk Teorisi isminde kavram hakkında düşünürken Drama yeteneğiniz -1 düşüyor, ancak düşünce tamamlandığında Conceptualization yeteneğinize +1 kazanıyorsunuz ve Rhetoric yeteneğinin de üst sınırı yükseliyor. Bunlar hep o düşünceyle alakalı bonuslar. Ancak bir kez beyninizi kemirmeye başladıklarında diyaloglarınızda da o yönde seçenekler çıkmaya başladığını görüyorsunuz, mesela aklınıza Faşizmle ilgili bir şey soktuğunuzda ne demek istediğimi anlayacaksınız. Tüm bu düşünceler olumlu da değil elbette, ama üzerinde düşünmeye başlayıp sonuca varmadan da size ne kazandırıp ne kaybettireceklerini bilmiyorsunuz. Her gece aklınıza intihar düşünceleri gelmesini sağlayan bir tanesi bile var mesela.

Rol yapma oyunlarında aksiyon, savaş, dövüş olmasına alışmış olabilirsiniz, ama *Disco Elysium*'da bildiğimiz tarz dövüşler yok. *Disco Elysium* tamamen bir masaüstü RYO gibi, ne yapmak istediğinizi söylüyorsunuz, zar atılıyor ve sonucunu görüyorsunuz. Yani bir kapıyı tekmelemekten, birine yumruk savurmaya kadar her şey bu şekilde gelişiyor. Bu sayede oyun baştan sona bütünlüğünü koruyor .

## Kır puanımı, kır, kır, kır hadi! (sussana yavrucum sen)

Elbette her oyunun gömülecek yanını bulmak mümkün, *Disco Elysium* da kusursuz bir oyun değil. Örneğin oyunda hızlı seyahat yok, gerektiği zaman haritanın bir ucundan diğerine yürümek zorundasınız. Ama gerçek hayatta da ışınlanmak yok mesela :) Çok ender de olsa bazı anlarda ortamda bulunmayan bir kişinin diyalogda parçası oluşuna denk gelebilirsiniz. Veya mekân değiştirdiğinizde otomatik kayıt olmaması eksi olarak görülebilir. Ama ben kalkıp da "yükleme süreleri kısa olsa bu oyunun hakkı 9'du, şimdi 8" diyemem. Hiçbiri bu oyunun son dönemlerin en iyi rol yapma oyunlarından biri olduğu gerçeğini değiştiremez çünkü.

Bu, ZA/UM'un ilk oyunu. Bunu düşününce "nasıl ya" diye sorup duruyorum kendime. *Planescape: Torment*'i aratmayacak ölçüde yazı okuyorsunuz oyunda ve bu yazıların anlatım kalitesi cidden çok üst seviyede. Seslendirmeler harika, oyunun kendine has grafik tarzı ilk dakikadan itibaren etkiliyor insanı. Detaylara verilen önem mi dediniz? Oyunun başladığı otelde duvara asılı olan yangın güvenliği haritasına bir dikkat edin isterseniz. ZA/UM ekibi gerçekten de yapmak istedikleri her şeyi hayata geçirmeyi başarmış.

Diyelim ki öküz uzunluğundaki yazıları okumaktan haz etmiyorsunuz, *Torment* oynarken de bu yüzden sıkılmış, çoğu metni atlaya atlaya gitmiştiniz. O zaman *Disco Elysium* size göre değil. İstediğiniz kadar RYO manyağı olun, yazı okumayı, anlamayı, düşünmeyi sevmiyorsanız *Disco Elysium*'u sıkıcı bulacaksınız. Bu ne sizi kötü bir RYO oyuncusu yapar, ne de *Disco Elysium*'u kötü bir oyun. Ama kendini zindan efendisinin anlattıklarına kaptıran, anlatılanları gözünde canlandırmayı sevenlerdenseniz masaüstü rol yapma oyunlarına bu kadar yaklaşan bir oyun daha bulamayacaksınız. En azından şimdilik.

Empati [Kolay: Başarılı] – Lan oğlum, kendini okur yerine koysana azıcık. Yazdıkça yazdın, kafa şişirdin. Senin bu yazını okurken bile içi bayılacak insanların, incelemesi böyleyse oyundaki yazıları hayatta okumam diyecekler. Kapa artık şu Word'ü be.

Beden Dili – Omuzların çökmüş, kaşların çatık… Hayırdır?

Antik Sürüngen Beyni – Demedim mi sana beybi? N'oldu, boşa mı yazdın şimdi o kadar satırı? Ha ha ha, saf seni. Akıllanmayacaksın, beni de yoruyorsun. Hadi disko!

Ben – E o zaman, hadi disko!





■ Müthiş özgün yetenek sistemi
■ Yazım ve hikâye anlatım kalitesi cidden çok üst düzeyde
■ Ancient Reptilian Brain'in seslendirmesini duymalısınız
■ Posta kutusuyla konuşup mutlu oldunuz mu hiçbir oyunda?
■ Verdiğiniz her karar bir şeyleri değiştiriyor ve tetikliyor
■ Yan görevler bile oldukça merak uyandırıcı
■ Rol yapma oyunu dediğin böyle olur

–

■ Yükleme süreleri biraz daha kısa olabilirdi
■ Yer yer aşırı derecede ayrıntıya girdiğini hissediyorsunuz
■ Haritayı uçtan uca yürümek zaman alıyor

9+




**Son Karar**

**Uzun yazılar okumakla ilgili bir probleminiz yoksa yaşayabileceğiniz en iyi rol yapma oyunu deneyimlerinden birinin içinde kendinizi kaybedeceksiniz. %100 garantili.**

**TÜR:** RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** ZA / UM | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-145-disco


Fiyakalı duralım da bari görüntü güzel olsun.

# DESTINY 2 SHADOWKEEP

## Ay'ın karanlık ve üzücü yüzü

SABRİ ERKAN SABANCI

Merhabalar, yine ben ve yine bir *Destiny* ek paketi incelemesi sevgili Oyungezerler. Artık yıllık buluşma haline geldi bu ve ben her seferinde oyunu övdüm, her seferinde "evet, bazı ufak hatalar var ama doğru yoldalar" deyip durdum, *Forsaken*'da dedim her şey çok güzel gidiyor. Fakat *Shadowkeep*… *Shadowkeep* için de benzer şeyler diyebilirim tabii ki. Yine doğru yolda atılan çok güzel adımlar var fakat bu seferki o hatalar pek de ufak değil. En azından benim için ufak değil, hatta bayağı rahatsız ediciler. Daha doğrusu seçimler, çünkü artık *Destiny* ücretsiz ve Bungie bağımsız oldu, bunun eksilerini bu seçimlerde hissedeceğiz.

### Kâbuslar geri dönünce...

Bu bahsettiğim seçimlere girmeden önce oyunun güzel taraflarından da bahsetmek lazım tabii. Çünkü güzel yaptığı şeyleri yine güzel yapmış Bungie ve bunlardan en önemlisi tabii ki de ana hikâyenin artık bir yere ilerlemesi olmuş. Beni *Destiny 2* boyunca en rahatsız eden şeylerden biri (hatta dürüst olmam gerekirse neredeyse *The Taken King*'den bu yana rahatsız ediyor) oyunun ana hikâyesinin herhangi bir ilerleyiş göstermemesiydi. Bungie sürekli oyuna yeni karakterler, yeni olay örgüleri, yeni problemler ekleyip durdu *The Taken King*'den bu yana. *Destiny 2*'de bunu gayet normal buldum tabii ama ardından gelen *Curse of Osiris*, *Warmind*, hatta *TTK*'den bu yana en sevdiğim *Destiny* ek paketi olan *Forsaken*'da bile gerçek anlamda bir ilerleyiş göremedik. Ama sonunda Bungie *Destiny 2*'yi bitirdiğimizde gördüğümüz o "kara üçgen gemi"lerin gizemine, "Karanlık"ın gizemine doğru adım atmaya başladı.

Oyuncuların çoğunun en rahatsız olduğu noktalardan biri de bunlarla birlikte gelen "e ben bunu daha önce oynadım" hissiyatıydı, çünkü ilk oyunda ikinci gittiğimiz gezegen (değil ama olsun) ve *The Dark Below* ek paketinin merkezi olan Ay geri döndü ve *Shadowkeep*'in büyük bir kısmı da Ay'da geçmekte. Beni pek de rahatsız etmedi bu gerçekten. Hikâye olarak da aynı şeyi oynadığımı hissettiğimi söyleyemem, çünkü dönen olaylar aynı ortamda olmasına rağmen gayet farklı ve ilgi çekiciydi.

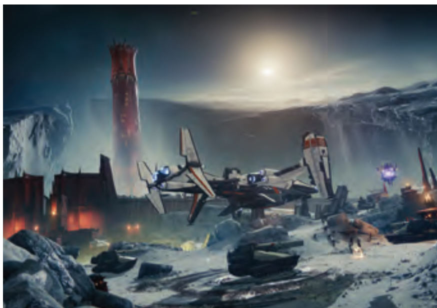
Ama en üzücü noktası da ek paketin hikâye kısmının çat diye bitmesi oldu. Hem de öyle heyecanlı ve önemli bir kısımda bitti ki, insan ister istemez Bungie bunu çoktan hazırladı ama bilerek kesti diye hissettiriyor. Evet, Bungie'nin ilerleyen ve bu bir yıl boyunca genişleyecek olan bir evren yaratmaya çalıştığının farkındayım fakat, kesilen noktayı spoiler vermeden anlatamayacağımdan dolayı bana inanmanızı istiyorum, kesildiği an tam da senaryonun doruk noktasına ulaştığımız andı. Kelimenin tam anlamıyla gösterdiler, devamını da vermediler. Ama sonunda ellerindeki ilerleyebilecek senaryoyu fark edip devam etmeleri de gerçekten güzel.

### Grind, grind ve daha fazla grind

*Destiny*'yi bir süredir oynuyorsanız artık farkındasınızdır ki bu oyun "en üst seviyeye ulaşana ve en iyi ekipmanları düşürene kadar kas" oyunu, yani bir looter shooter. *The Taken King* döneminden bu yana da bu dengeyi hem insani seviyede oynayanlar, hem de kendini oyuna adamışlar için güzel koruyorlardı, taa ki *Forsaken*'ın ilerleyen aylarına kadar. Oyunda o kadar fazla güçlü ekipman alabileceğiniz etkinlik vardı ki artık o sezonun en yüksek Light seviyesine ulaşmak bayağı kolaydı. Ben bile oyuna fazla vakit ayıramamama rağmen istediğim her ekipmanımı rahatlıkla maksimum Light seviyesine getirdiğimden dolayı kafam rahattı. Sonuçta maksimum Light seviyesine ulaşabilmek herkesin 1 haftada elini kolunu sallayarak yapabilmesi gereken bir şey olmamalı ve bu konuda fikrimi değiştirmiş de değilim. *Shadowkeep*'te de Bungie buna da el atmış fakat sanki biraz aşırıya kaçmış gibi de hissetmiyor değilim.

*Shadowkeep*'in ilk sezonunda rahatlıkla ulaşabileceğiniz ilk Light seviyesi 900. Senaryoyu oynarken biraz Public Event, bir iki de Bounty yaparsanız çok rahat ulaşıyorsunuz. İlk büyük grind'ınız da buraya ulaştıktan sonra başlıyor. 900'den 950'ye kadar sadece Prime Engram'lardan düşürdüğünüz ekipmanlarla ya da haritada gördüğünüz mavi noktalarda belirtilen spesifik şeyleri yaparak alacağınız Powerful Engram'lardan düşürdüğünüz ekipmanlarla çıkabiliyorsunuz. 950'den 960'a da ulaşabilmeniz için oyunun en zorlu endgame görevlerini (Raid, Master Nightmare Hunt, 980'lik Nightfall'lar) yapmanız gerekiyor. Ve bunlar kulağa gerçekten hoş geliyor, ama ele hoş gelmesini engelleyen iki ufak sıkıntımız var.

Birincisi, Light seviyesinin 900'den 950'ye yükselmesi için GERÇEKTEN oyuna vakit ayırmanız gerekiyor. Eskisi gibi günde "Bir iki saat oynayayım, güzel seviyede ekipmanlar düşer de birkaç haftaya maksimum Light seviyesine ulaşırım" diye bir şansınız yok artık. Geçen gün oyuna yaklaşık 4 saat ayırdım ve Light seviyem sadece 3 puan yükseldi. Bu sırada 2 tane Prime Engram düşürdüm ve en azından da 2-3 tane de Powerful Engram görevi tamamladım, klan ödül-







lerini saymıyorum bile. Bungie oyunu kafanızı dağıtmak için girip, birkaç saat oynayıp yine de istediğiniz çoğu şeye ulaşabileceğiniz bir oyun olmaktan çıkarmış. *Destiny 2* çıkışında casual kitleye hitap edeyim derken Public Event'lerden bile Exotic'leri yağdıran Bungie gitmiş ve bu gayet de doğal ama bu da biraz abartı olmuş.

İkincisiyse; Ay ve onunla birlikte gelen Vex Offensive'le Nightmare Hunt etkinliği ve yeni raid dışında Light seviyenizi yükseltmek için yaptığınız şeyler zaten daha önce yaptıklarınızın aynısı. Yeni içerik namına pek bir şey yok. Evet, önceden de bu böyleydi ama en önemli noktası Light seviyeniz şu ana kıyasla çok daha hızlı artıyordu. Şimdi bu yol daha uzun, o yüzden de içeriğin azlığı insanın gözüne daha da fazla batıyor. Tabii üstüne grind'larda aldığınız ödüllerin büyük bir kısmının zaten daha önceden de bulunan ekipmanlar olması da apayrı bir mesele.

## Aynı loot'un laciverti

Beni herhalde en çok hayal kırıklığına uğratan şey kesinlikle bu ek paketin loot'u olsa gerek. Evet, Ay'la birlikte Eris Morn'un getirdiği yeni silahlar gerçekten harika. Özellikle Hand Cannon ve Sniper Rifle benim yeni vazgeçilmezlerim oldu. Vex Offensive'den düşen silahlar ilk ya da ikinci oyundaki bazı silahların neredeyse reskin'lenmiş hali olsa bile yeni loot olarak gayet giderleri var, keza raid ekipmanlarını da sevdim. Fakat bunlar dışında oyunun başından beri bulunan hiçbir Vendor'un sattığı ya da ödül olarak verdiği ekipmanlar değişmedi, hatta üstüne ilk yılın zırhlarını yeni zırh sistemine uygun olarak vermeye başladılar. *Destiny*'de yıllardır alıştığım bir şey varsa, o da en azından her yılın büyük ek paketinde bu Vendor'ların sattığı ekipmanların değişiyor olmasıydı. İki yıldır aynı silahları ve zırhları görmekten sıkıldım cidden yahu.

Ama üzücü (ya da sevindirici, bakış açınıza bağlı) bir şekilde tüm bu Vendor'lar aynı kalırken sevgili mikro ödeme mağazamız Eververse hiç olmadığı kadar yenilenmiş, doldurmuş stokları. Evet, burada satılan şeylerin çoğunun kozmetik olduğunun ve oynanışı etkilemediğinin farkındayım fakat burada bahsettiğimiz oyun *Destiny*, bir looter shooter. İnsan karakterini en havalı şekle sokmak, elindeki silahları fiyakalı göstermek istiyor. Hatta Bungie en havalı karakteri yapana özel bir amblem bile veriyor. Fakat oyunda göze güzel görünen zırhların neredeyse %95'inin burada olduğunu görünce ve asıl içeriğinin tamamı ücretsiz olan oyunlardan gelen o Battle Pass mantığı da eski sisteme kıyasla oyuncuların bunlara para vermeden erişmesini çok kısıtlayınca sinirlenmemek de elde değil yani. Özellikle oyunu ücretsiz haliyle değil de *Shadowkeep*'e para vererek oynuyorsanız, bir de o Battle Pass'i grind'layacak vaktiniz yoksa (tıpkı benim gibi) vay halinize. Neyse, en azından artık Eververse'e gidip para vermek için Tower'a gitmenize gerek yok, Navigasyon menüsünde kendisine özel yer var artık.

Evet biliyorum, Bungie artık bağımsız bir geliştirici ve oyunun ücretsiz olmasıyla para da kazanmaları gerekiyor fakat bir looter shooter'da oyunun en havalı şeylerini mikro ödemeyle garanti olarak, mikro ödeme olmadan da "belki" alabileceğiniz şeylerin arkasına gizlemek hoş değil. Hatta bazı kozmetiklerin (Harpie Ghost mesela) oradan daha çok Vex Offensive ya da raid'de olması gerekiyormuş gibi hissediyorum. Umarım yılın ilerleyen vaktinde mikro ödeme kısmına el atarlar. Bu noktaya gelmiş olmasaydı gerçekten de Silver alıp her sezon hoşuma giden şeyleri almak istiyordum ama Eververse'ün şu anki halini desteklemek istemiyorum.

Ufaktan toparlamak gerekirse, *Shadowkeep* kesinlikle *Curse of Osiris* kadar kötü bir ek paket değil, ama kesinlikle *Destiny*'den her yıl beklediğimiz ve alışık olduğumuz o büyük yıllık ek paketlerden de değil. Artık bağımsız olmaları ve Activision'ın maddi desteğinin arkalarında olmadığı çok belli, bu yüzden de oyuncularla daha yakınlar. Yeni zırh sistemi olsun, seviye atlama mekaniklerinin değişmiş olması olsun, hikâyenin en sonunda ilerliyor oluşu olsun gayet sağlam ve iyi adımlar var ama bazıları eksik ya da aşırıya kaçmış da hissettiriyor. Özellikle yıllardır *Destiny*'nin özüne alışmış olan bana bayağı ters geldi. Bir gözüm hâlâ Bungie ve *Destiny* üzerinde olacak ama eskisi kadar da heyecanlı değilim. Ama hâlâ kendimden de umudum var, *Destiny 2*'nin ilk çıktığı haliyle *Curse of Osiris*'i atlattım sonuçta. Bu dönemi de atlatırım herhalde.

**7**



Üff hep gri... Bari güzel loot– Kimi kandırıyorum ya...



Tabii 777 gibi sayılar geçmişte kaldı artık.






**TÜR:** FPS | **YAPIM:** Bungie | **DAĞITIM:** Bungie | **DİJİTAL İNDİRME:** 159 TL (Steam, PSN, XBL)
**YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/destinythegame





Bu bölümde bir sandalyeyiz ve özel görevinde de bir koyunla yarışıyoruz mesela.

# WHAT THE GOLF?

## Tiger Woods çekil önümden dostum!! Bak seni atarım ha!

GÜLHİS CANPOLAT

Allah'ım gerçek dünyadaki golf kadar can sıkıcı bir şey olabilir mi yaa?! Üç beş tane adam gelsin, bir tane topu bilmem kaç tane deliğe sokmaya çalışsın, turnuvaya katılmamış olmasına rağmen Tiger Woods kazansın falan...

Anlayacağınız Tiger Woods'tan başka golfçü bilmiyorum ve golften de anlamam. Hiç sıkıntı değil çünkü *What the Golf*'ün de golfle pek alakası yok zaten. Epic Games'in "golften nefret eden insanlar için golf oyunu" diye pazarlamaya çalıştığı *What the Golf* cidden son zamanlarda oynarken en çok eğlendiğim oyunlardan biri. Evet vuruyorum... Ve koltuk delikte sayın seyirciler, koltuk delikte!!

### Koltuk nereden çıktı?!

*What the Golf*, golf kılığında bir bulmaca, bir platform... Bir adet fizik tabanlı bir şeyler fırlatma oyunu *What the Golf*. Tek bir mekaniği var, o da fareyle tut, çek ve fırlat. Ne fırlatırsın orasını ben bilemem artık. Burası özgür bir golf sahası dostum. İsteyen istediğini fırlatır tamam mı? İster ok atar, ister top atar, ister televizyon ünitesi... İsteyen kedi toplar mesela. Ben karışmıyorum. Eğlendir kendini kardeşim.

*What the Golf* daha giriş ekranı gelmeden bizi ters köşe şakalarıyla buluşturuyor. İlk hedef gayet normal, tamam, sol tıkla yönümüzü ve kuvvetimizi ayarlayıp topumuzu deliğe sokuyoruz. Yaşasın biz. Sonra işler karışıyor. Çekiyoruz, hop adam uçuyor. Sonra yön çubuğu uçuyor. Ortada ne top, ne golf sopası, ne adam olan bir sahne geliyor karşımıza. Çekine çekine tıklıyoruz. Masada duran vazo uçuyor! Aman dikkat, kırılmasın!

### Sürprizli oyunlara bayılıyorum dostum!

*What the Golf*'ün ana olayı şöyle: Uzaydaki bir golf araştırma merkezinde bir golf topuyuz biz (Ne..?) ve bu araştırma merkezinde gezinip, farklı golflü bulmacaları çözerek bilgisayarları harekete geçiriyoruz, bütün araştırma merkezini açmaya çalışıyoruz. Bütün bulmacalar alakasız şeyleri fırlatmaktan ibaret değil tabii ki. *What the Golf* bir yandan farklı oyun mekanikleri getirirken, bir yandan da oyun tarihinin iyi bilinen oyunlarının da parodilerini yapıyor. Bazen topumuz yapışkan oluyor, bazen yürüyor, bazen de baloncuk olup uçuyor. *Flappy Bird*, *Donkey Kong*'daki gibi varillerin üstünden zıplamamız gereken Golf Kong kısmı, *Super Mario*'ya ayrılmış bir bölüm... Ya da tümüyle futbol temalı bulmacalara ayrılmış bir oda.

### Bu oyunun hiç mi kötü bir yanı yok?

Sorduğun için teşekkürler kardeşim, Türkçe çevirisi sanırım Google Translate'le yapılmış. Şaka değil, vallahi. Bütün kelime oyunları bodoslama, sözlükten bakıp kelimenin ilk çıkan anlamı yazılarak falan çevrilmiş. O denli kötü. Kim yapmış bunu diye bakmaya korkuyorum cidden (mükemmel habercilik).

Bunun dışında gerçekten bir sıkıntıyla karşılaşmadım. Oyunun içindeki bir linkle yapımcı Triband'ın Discord kanalına girebiliyorsunuz. Orada mobil oyunla (Apple Arcade) ilgili bazı küçük bug'lar bildirenler olmuş. Ama bu bir yandan da direkt olarak bağlantı kurabiliyorsunuz ve yapımcılar da ilgileniyor anlamına geliyor. Bu sebeple çok da takılmıyorum. (Acaba şu çeviri işini de söylesek mi adamlara yahu? Yazıktır.)

Bunların dışındaysa esprili oyunları seven, bulmacalardan hoşlanan bir oyuncuysanız kaçırmamanız gereken bir oyun *What the Golf*.



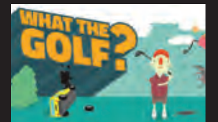
### O altın tacı çabuk bana ver!!

Her bulmacanın üç adımı var. Sadece ilk, serbest adımı yaparak da bütün odaları açmak mümkün fakat bu şekilde çok eğlenceli şeyler kaçırmanız işten değil. İkinci adım genelde "şu kadar vuruşla bitir" cinsi bir şey oluyor. Fakat üçüncü ve altın taç ödüllü adımda zaman kısıtlamaları, gökten düşen koyunlar, uçan ve patlayan roketli televizyonlar, skor bayrağına doğru yuvarlanan adamcıklar gibi saçma sapan şeylerle karşılaşmak mümkün. Ve bütün bunlar What the Golf'ü bir oturuşta yarılamanızı sağlayabiliyor.

**+**
- Espriler çok iyi
- Bölümler harika tasarlanmış
- Dengeli mekanikler
- Günlük meydan okumalar

**−**
- Türkçe çevirisi ne öyle yaa
- 1-2 bulmacası fareden çok dokunmatik ekran için gibi
- Sizi daha iyi bir golf oyuncusu yapmayacaktır :))

**8**




**Son Karar**

Sözleri sadece What the Golf'ten oluşan müziği, eğlenceli tasarımı ve ciddiyetsiz oyun mekanikleriyle sağda solda herkese önereceğim bir oyun olacak bu.

**TÜR:** Bulmaca | **YAPIM:** Triband | **DAĞITIM:** Triband, Fig | **DİJİTAL İNDİRME:** 33 TL (Epic)
**DAHASI İÇİN:** whatthegolf.com

# WWE 2K20

## Böyle berbat ringe hiç çıkmamak daha iyi

NOYAN AKATLI

Gülmek, eğlenmek güzel eylemler, değil mi? Konsol, mobil veya bilgisayarda gülmek ve eğlenmek amacıyla oyun oynuyoruz zaten. Alay konusu olmaksa, ünlü bir insan veya on - on beş yıldır gençleri, yetişkinleri ekran başında eğlendirmeyi başarmış bir marka için acı, üzücü, bir yandan da ibretlik bir durum olsa gerek. *WWE 2K* serisinin yeni çıkan (çıkmaz olaydı diyorum içimden) halkasının içinde bulunduğu durum da benzer şekilde. Oyunu fahiş fiyatlarla satın almayıp oynanış videosunu izleyenler, gülmemenin elde olmadığı tuhaflıklara, hatalara alaylı şekilde sesli gülerken; avuç dolusu para döküp kaliteli bir WWE deneyimi bekleyenlerse acı acı, hayal kırıklığıyla dişlerini sıkarak gülümsüyorlar, en azından büyük ve epeyce kapsamlı düzeltme yamaları gelene kadar.

### Kızlı erkekli

Yapımcı firmaya Kare/X tuşuna basılı tutup sert yumrukları indirmeden önce, iyi ve doğru yaptıkları nadir işlerden biriyle başlayıp biraz övelim: MyCareer adındaki kariyer modu bu yıl nispeten renkli ve bir süreliğine oynamaya (oynamaya çalışmaya) değer olmuş diyebilirim. İçerik ilaveleri de idare eder düzeyde.

Oynanışa ve ringe gelelim deyince, orada ne kadar iyi niyetle yaklaşmaya, 2010-11 *WWE vs Smackdown*'ların hatırına ılımlı yorum yapmaya çalışsam da, ben bile pes ediyorum işte. Rastgele açtığım, "normal" türden ilk maçın ilk dakikası dolmadan kontrollerin saç baş yoldurduğunu fark ettim. Yerdeki güreşçinin patinaj yapar gibi ringin diğer ucuna vıjjt diye ışınlandığını da ikinci dakika dolmadan gördüm. WWE ringinde ezeli rakibinin afra tafrasına gıcık olan, eski güzel günleri arayan güreşçi misali dişlerimi sıkarak, rakipten çok kontroller ve grafik hatalarıyla mücadele ettiğim, üç dakika bile dayanamadığım maçı kapatarak, oyunun bir parça övgü alan tek kısmına, MyCareer moduna geçiş yaptım. Görünüm kişiselleştirme seçeneklerinin iyice azaltıldığı, grafik ve seslendirmenin amatör ligin bile altına düştüğü kariyer modu da bir teselli olmadı ne yazık ki. Kadın ve erkek güreşçinin hikâyesini takip etmek ilginç olabilirdi, tabii kontrollerdeki sorun ve gülünç ötesi hatalar, bug'lar WWE ringinde dövüşmeme izin vermiş olsaydı.



Ringdeki bu karmaşayı çözene DLC'ler ücretsizmiş.

### Daha geçen yıl ayaktaydın

Yazıya başlamadan önce durup özellikle düşündüm: Bu yıl içinde çıkmış, alıp denediğim, oynadığım oyunlar arasında *WWE 2K20* kadar büyük hayal kırıklığı yaratmış başka bir yapım var mı diye, gene bu ay çıkan ve düşe kalka da olsa en azından 30 saat kadar oynadığım *Ghost Recon: Breakpoint* dışında aklıma gelen bir örnek olmadı. O da hatalarına rağmen, güzel görünen açık dünyasıyla bir nebze ayakta kalabiliyor. *WWE 2K20*'yse, üzülerek belirtmeliyim ki, sırtı mindere yapışmış güreşçi misali, bolca hayal kırıklığı olduğu gibi önerebileceğim en küçük bir özelliği bile yok, %80 indirime girse bile dört-beş öğle yemeği parası eder, uzak durun bu saçmalıklar trajedisi ringden, ben de konsolumun hardiskini temizlemeye gidiyorum zaten şimdi.

### Nostalji

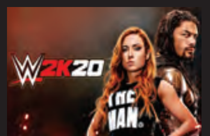
Oyunla ilgili yazmaya değer herhangi bir ipucu, espri vb. olmayınca, ilginç ama biraz düşünüce gayet mantıklı bir öneride bulunayım dedim: PS3 konsolunuz varsa hiç durmayın, WWE Smackdown vs. RAW 2010 ve–veya 2011'i alın, kurun ve oynayın. Yoksa da bu oyuna 459 TL ödeyeceğinize, az daha ilave ederek bir PS3 alın. Gerçek WWE eğlencesi yaşarsınız hiç olmazsa.



**+** MyCareer modu ilginç olabilir...

**–** ...hantal ve kullanışsız kontroller ile oynayabilirseniz
- Zaten kısıtlı oynanışı iyice mahveden gülünç bug'lar
- Grafik ve seslendirme dibe vurmuş vaziyette

**3**

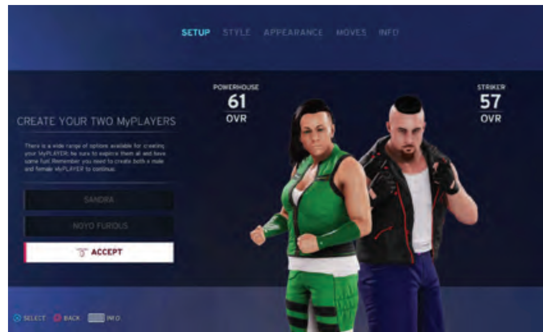



**Son Karar**

**Hataları ve tasarım yanlışları birleşince, tam anlamıyla oynanamaz durumda.**

## Bu derece rezil durumdaki bir oyunu satışa çıkarmak nasıl bir aymazlıktır anlamıyorum...






**TÜR:** Dövüş | **YAPIM:** Visual Concepts | **DAĞITIM:** 2K | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (Steam), 459 TL (PSN, XBL)
**YAŞ SINIRI:** 16 | **DAHASI İÇİN:** wwewrestlingfanon.fandom.com

# CALL OF DUTY MW MODERN WARFARE

## SICAK ÇATIŞMAMIZ MEVCUTTUR

YAZAN ALİ SEZGİN

Gecenin ayazında ekipteki askerlerle birlikte sıraya diziliyoruz. Gecenin karanlığına yan evdeki köpeğin havlayışı, ailenin mutfaktaki sesi eşlik ederken, bir askerin elinde tokmağıyla kapının önüne geçtiğini görüyorum. En önde yıllardır görmediğim bir dostum duruyor; Captain Price. Price bana dönüyor ve gece görüş gözlüklerini takma zamanının geldiğini belirtiyor. İçeride Urizkistan'lı teröristlerin konuşmaları duyuluyor. Tokmağın kapıya vurulmasıyla kapı sonuna kadar açılırken, bizler de Price'ı önümüze katıp evin içine giriyoruz. Bütün bunlar olurken ben kendimi ekran karşısında gülümserken buluyorum. Çünkü yıllar sonra ilk defa *Call of Duty* oynadığımı hissediyorum. Silahlar patlamaya başladığındıysa bu oyunu neden sevdiğimi bir kez daha hatırlıyorum.

*Call of Duty: Modern Warfare*, son yıllarda iyice yolunu kaybeden *CoD* serisini adam etmek üzere yapıldığını daha çıkmadan hissettiren bir oyun oldu. Zaten yıllar içinde seriye ait onca oyun gelmesine rağmen oyuncuların aklına gelen ilk isimlerin *Modern Warfare* serisine ait Captain Price, Soap ve Ghost gibi isimler olması da bunun bir kanıtı aslında. *Modern Warfare*, eski dostları yeniden göreceğiniz bir oyun olmanın ötesinde, onları yeniden tanıtan ve hikâyeyi baştan başlatan bir eser olarak karşımıza çıkıyor. Captain Price hâlâ o çirkin sakalıyla aynı kişi ancak henüz 1-4-1 ekibi yok ve dolayısıyla yaşanmış onca olayın çoğu daha olmadı. İşlerin gidişine bakarsak hiç yaşanmamaları da oldukça olası. *Modern Warfare*, Suriye'deki olayları gayet tutarsız bir şekilde baz alsa da savaş bu sefer güneyde değil de, kuzey doğu komşumuz Urzikistan'da geçiyor. İlkokuldaki dersleri ektiğimden olsa gerek, ben bugüne kadar böyle bir komşuya sahip olduğumuzdan haberdar değildim. Lakin sahip olduğu ıssız bucaksız çöller ve sert iklimiyle böyle bir ülke gerçekten varmış. İnanmıyorsanız *Modern Warfare* oynayabilirsiniz.

Suriye savaşından farklı olarak burada olaylar Rusya'nın ülkeyi işgaliyle başlıyor. Ülkeyi savunmak halk arasından çıkan Urzik Özgürlük Örgütüne kalmış durumda. Bu noktada Amerika'nın ve getirmek istediği demokrasinin nerede devreye girdiğini merak ediyor olabilirsiniz. Aynı Irak işgalinde olduğu gibi bölgede bulunan kimyasal silahlar ve onları kullanma ihtimali olan Al-Qatala isimli terör örgütü, bölgede Amerikan varlığını meşru hale getiriyor. Oyunun çoğunda da CIA'in bölgedeki ajanlarından olan Alex'le oynuyor olacağız. Alex kimyasal silahları bulmak üzere Urzik Bağımsızlık Ordusu'ndan Farah Karim'le irtibata geçiyor. Farah da kardeşi Hadir'le birlikte Ruslarla olan mücadelelerine destek şartıyla Alex'e yardım etmeye karar veriyor.

Oyunun kendisi benzer *Call of Duty* oyunlarında olduğu gibi çok uluslu ve çok taraflı bir macera içeriyor. Oynanış olarak elbette ki eski *Modern Warfare* oyunları örnek alınmış. Bu da demek oluyor ki, aksiyon filmlerini aratmayacak bol patlamalı bölümlerin yanı sıra daha taktiksel ve gizlilik gerektiren bölümlerin de seriye dönüş yapmış. Ortada psikopat bir Kevin Spacey veya Jon Snow olmasa da hikâye olarak günümüz olaylarına yakın, ilginç kurgulu bir süreç var.

Bana göre *Call of Duty*'ler için yapılan "lunapark gezintisi" yakıştırması kulağa olumsuz gibi gelse de özünde son derece doğru bir tasvir. *Modern Warfare* de aynı bu şekilde oyuncusunu yalnız bırakmıyor ve baştan sona kurgulanıp, ayarlanmış bir hikâye içine dâhil ediyor. Oyun dâhilinde anlatılan olaylar gerçekten Kurtlar Vadisi'nden hallice bir içeriğe sahip olsa da çatışma ve baskın sahnelerinin



## ESKİ MW'Yİ SEVENLER HİÇ ENDİŞELENMESİN, RUHU AYNEN BURADA



# BÜYÜK SORU: MODERN WARFARE'DE TERÖR PROPAGANDASI VAR MI?

Modern Warfare duyurulduğunda özellikle ülkemizde en çok tartışılan konulardan biri de Suriye'deki PYD/PKK'yı konu alıp almadığıydı. Modern Warfare her saniyesinde Suriye'deki olaylardan ilham aldığını hissettirse de ortada gerçek olaylar ve kişiler yok. Dolayısıyla doğrudan bir propaganda yapıldığını söylemek mümkün değil.

Oyunun geçtiği Urzikistan pek çok yönden Suriye'yi andıran bir yapıya sahip. Burada en büyük fark savaşın Rusya işgaliyle başlamış olması. Ortada bir iç savaş ve isyan yok. Hatta geriye bir devlet de kalmadığı için ABD'nin yanaştığı Urzikistan Özgürlük Ordusu da, o bölgede yaşan millete ait tek meşru taraf olarak gösterilmiş. Rusya harici diğer kötü taraf Al-Qatala'ysa içi boş bir terör örgütü olmuş. Aynı Urzik Özgürlük Ordusu gibi Rusya işgali karşısında kurulmuş bir örgüt olmalarına rağmen neden Avrupa'da terör eylemi yaptıklarının mantıklı bir açıklaması yok. İşgale karşı ordu ve silah desteği isteyen bir ülke durup dururken NATO ülkelerine saldırmaz çünkü. Bu örgüt yaptıklarıyla hikâyede ABD'nin bölgeye "demokrasi getirmesi" için bir neden olmuş sadece.

Urzikistan, Karadeniz üzerinde Türkiye ve Rusya arasında hayali bir bölgede gösterilmiş olmasına rağmen ülkemizin adı geçmiyor. Oyunun ana karakterlerinden Farah Karim'in giydiği kıyafetler PYD/PKK'nın kostümlerini andırsa da tek benzerlik bu. Suriye'deki olayları takip eden okurlarımız da işlenen olayların ardındaki sembolojinin ne denli yüzeysel ve sığ olduğunu fark edecektir. Sanki Suriye'yle ilgili bir şeyler okuyan ama ne olduğunu hiç anlamayan birinin elinden çıkmış senaryo.



günümüze bu kadar yakın ve tutarlı olması oldukça korkutucu. *Modern Warfare*'de artık alışılageldik, belirli bir noktaya gelene kadar sonsuza kadar çıkan düşmanlı bölümler de var ama oyunun parladığı anlar bunlar değil. Her sahnesi, her animasyonu en ince detayına kadar hazırlanmış o lunapark bölümleri insanı vuruyor çünkü. Terör saldırılarını resmeden bölümler ve özellikle İngiliz Çavuş Kyle Garrick'in Price'la beraber yaptığı özel tim harekatları gerçeğini aratmayacak kadar etkileyici. Gece görüş gözlüğünü takarak odalar içinde ilerlemek, sivilleri düşman unsurlardan ayırmaya çalışmak gerçek hayatta ne kadar stresli bir deneyimse burada da o kadar eğlenceli olmuş.

Price'ın oyunda bolca söylediği üzere "Biz kirlenirken dünya temiz kalır. Görevimiz bu." *Modern Warfare*'in Rusları gerçekten kötü ve şeytani adamlar olarak gösterilmiş olsalar da Price'la birlikte yaptıklarımız da zaman zaman kimin iyi kimin kötü olduğu konusunun sorgulanmasına yol açıyor. Verilen mesajsa hâlâ yeterince anlamlı veya dolu değil. Yapılanlar yanlış demek yerine biz bunları yapıyoruz çünkü karşımızda daha kötü insanlar var demeyi seçen bir oyun olmuş *Modern Warfare*. Ülke olarak savaşın ne kadar kötü ve çirkin bir durum olduğunu, arkasında bıraktığı mültecilerden, kaybolan çocuk ve ailelere kadar her detayıyla yakın tarihimizde gördük. Bunları bizzat yaşadıktan sonra Amerikan askerlerinin "iyilik için kötülük" yapabilecekleri fikri bana en basit tabiriyle gülünç geliyor.

*Modern Warfare* serisinin en tartışmaları bölümü hiç tartışmasız olarak, havalimanı katliamına aracı olduğumuz No Russian bölümüdür. Serinin yenilenmiş halinde bu kadar rahatsız edici bir içerik olmamasına rağmen daha gerçekçi grafiklerden mi yoksa firmaların artık canavar bütçelerle oyun yapmasından mı bilinmez, çok sayıda rahatsız edici sahne vardı. Çocuk Askerler, kitle imha silahı kullanımı, işkence ve infaz sahneleri savaşın karanlık ve televizyonlarda gösterilmeyen o karanlık tarafını net olarak ortaya seriyor. *Modern Warfare*'de diğer *Call of Duty*'lere kıyasla bu tarz çok fazla sahne var ve açıkça söylemem gerekir ki oyunun en heyecan verici kısımları bu sahneler olmuş. Silah ve vuruş hissinin bu kadar iyi olduğu bir oyun için bu kısmen üzücü bir durum olsa da yapımcıların tankları, helikopterleri patlatmamız için sıraya dizmek yerine bir hikâye anlatmaya çalışmaları takdire şayian bir durum. Yapımcı Infinity Ward savaşı anlatırken ya çok yüzeysel olup sonuçlarını es geçecek ya da çok sansasyonel olarak oyuncuları rahatsız edecek bir noktaya gelecekti. İkisini birden yapmaya çalışınca ortaya garip bir oyun çıkmış. Farah ve Hadir'in hikâyesini oynarken, onların kimliklerinin oluşmasını sağlayan travmaları onlarla yaşarken etkilenmediğimi söylemem doğru olmaz. Yine de Modern Warfare'in "ne olduğu" değil de "neden olduğu" konusunda verecek cevabı olmayan bir oyun olduğunu hissediyorsunuz.

## ESKİ EVE ESKİ ADET

İşin komik yanı bunları yapan *Modern Warfare* neredeyse hiç yeni bir oynanış elementi sunmuyor oyuncuya. Bir noktada bir sivili kameralar aracılığıyla işgal altındaki bölgeden telsiz desteğiyle çıkarmak ilginç bir deneyimdi ama hepsi bu. Nişan al, vur, ilerle, geç mantığındaki ara bölümlerin ötesindeki tek yenilik, köşelere ve siperlere yaslanarak yapılan silah yerleştirme hareketi oldu. Bu şekilde oyuncunun vücudunun büyük kısmı siper arkasında kaldığı için vurulması daha zor hale geliyor. Ne yazık ki bu halde görüş açısını değiştirmek zor olduğu için sadece belirli bir açıyı kontrol edebiliyorsunuz. Hepsi bu. Activision'ın garip yönü de bu özünde. Ya abartıp uzay savaşlarını oyuna ekliyorlar ya da 12 yıl önceki *Modern Warfare*'lere hiç yenilik katmadan oyun çıkarıyorlar.


Ground War'un kalabalık ortamları eğlenceden çok kaos sunuyor.

Captain Price'ı yeniden görmek eski bir dostla karşılamak gibi. Sadece daha fazla patlamalı hali.







Oyunun inceleme kodu olması gereken süreden çok daha geç geldiği için uzun süre çok oyunculu deneyimi tatma imkânım olmadı. Buna rağmen hem kendi deneyimlerim hem de *Modern Warfare*'i oynayan arkadaşlarımdan aldığım geri bildirim en büyük korkularımı doğrular nitelikteydi. Çok oyunculu haritaların çoğu beklemeye veya belirli bir alanı tutup başka hiçbir elemente takılmamaya çok uygun. Dolayısıyla o eski koşarak gezen, baskın yapan oyuncuların aksine bu oyunda kamp yapan, nişangahını tek bir noktaya kilitleyen çok fazla oyuncu var.

Bunun tek nedeni de harita tasarımı değil aslında. *Modern Warfare*'de ölmek diğer oyunlara kıyasla çok daha kolay. Dolayısıyla kapının arkasında saklanıp sizi bekleyen bir düşmana karşı dönüp tepki verecek zamanınız asla olmuyor. O yüzden de oyuncular beklemeyi tercih ediyorlar. Benim komik bulduğum olaylardan biri de oyunda askerlerin düşman gördüklerinde yerlerini söylemeleriyle alakalı. Bu durum çoğu zaman işe yarasa da özellikle saklanmaya veya gizli oynamaya çalışırken çok rahatsız edici oluyor. Tam arkasına geçip, pozisyon almaya çalıştığım hasmım, karakterimin "düşman gördüm" gördüm diye bağırmasıyla arkasını dönüp beni haklayıveriyor. Muhtemelen bunların çoğu ileride değişir veya düzenlenir ama şu an oyuncuların geneli bu beklemeye dayalı oynanıştan memnun değil. Haritaları seven ve onlara göre oynamaya çalışan oyuncular olmasa gerçekten Activision'ın alacağı tepkiler çok farklı olurdu.

Haritalar demişken; önceki *Call of Duty* oyunlarında belirli bir tarz ve stile doğrudan hitap eden tasarımlar göremezdiniz, buradaysa durum tam tersi. Belirli haritalar tam anlamıyla bir keskin nişancı cennetiyken, dar koridorlarla dolu Gun Runner'daysa hiç açığa çıkmadan sadece pompalı tüfeğinizle birinci olabilirsiniz. Önceki oyunlarda belirli bir tarza hitap eden haritalar yerine, istenen oynanışa uyumlu belirli bölgeler sunan haritalar yer alırdı. Kendimi bir anda 50 keskin nişancıya karşı koşan tek kişi olarak bulmak tercih ettiğim bir durum değil.

Keskin nişancıların çok mutlu olacağı bir mod *Call of Duty*'nin *Battlefield* serisine çalım atma çabası sonucu ortaya çıkan Ground War olmuş. 32 kişilik iki takımın



# SOTECİLİĞİ TEŞVİK ETMESİ MW'NİN MULTIPLAYER'ININ EN BÜYÜK SORUNU

Keskin nişancılıktan sıkılacağım bir CoD oyunu olur mu inanın bilmiyorum.

# SAHTE HİKÂYENİN GERÇEK TRAJEDİSİ: ÖLÜM OTOBANI

Modern Warfare'in geçtiği Urzikistan hayali bir yer olsa da oyunun ilham aldığı gelişmeler ve dünya olayları o kadar da farazi değil. Oyunda önemli bir yeri olan ve konuşmalarda da bahsi geçen Ölüm Otobanı bunlardan biri.

Oyunda Rusya kötü adam olarak gösteriliyor. Bu bile başlı başına Rus oyuncuları rahatsız etmek için yeterliyken, Modern Warfare yazarları ciddi bir skandala daha imza atmışlar. Oyunda Rusya'nın savaştan kaçan sivilleri bombaladığı Ölüm Otobanı aslında 90'larda Körfez Savaşı'nı başlatan, Irak'ın Kuveyt'i işgali dönemine ait ciddi bir Amerikan savaş suçundan ilham alıyor.

Bu konu aslında uzun uzadıya konuşulabilir ancak olay Rusya'nın desteğiyle geri çekilme anlaşması imzalayan Irak birliklerinin çekilme esnasında Amerika tarafından bombalanmasını içeriyor. Otoban'ın çıkışları bombardımanla kapatıldı ve arada sıkışan askerler geriye kimse kalmayana kadar bombalandı. Amerika bu olayı asla kabul etmedi ve ortaya farklı senaryolar attı. Gerçek zamanla ortaya çıkmış olsa da Ölüm Otobanı olayları yüzünden yargılanan hiçbir Amerikalı olmadı.



İleride şu ev baskını bölümleri Ahaber'de gerçek diye izletirlerse şaşırmam.



büyük haritalarda kapıştığı bu maçlarda amaç aynı *BF* serisinde olduğu gibi belirli bir bölgeyi en uzun süre tutabilmek. Ne yazık ki bu modu biraz oynayınca *BF* gibi uzunca düşünülüp planlanmış bir içerik hazırlamaya çalışmaktansa 64 kişiyi bir odaya sıkıştırıvermişler hissine kapılıyorsunuz. Çok basit bir örnek vermek gerekirse, oyunda 4-5 noktayı kontrol altına alan bir takım keskin nişancı tüfekleriyle çatılara yerleşirlerse yapacak fazla bir şey yok. *Battlefield* ve benzer oyunlardaysa bunları temizlemek için tek bir helikopter yeterli oluyor. Oyunun kampçı ve garip oynanış sorunları çözülse bile Ground War'un adam olabileceğini hiç sanmıyorum. Haritasından oyun tarzına yapısal olarak çok ciddi sorunları var çünkü.

## HERKES BEKLERSE BİZ KİMİ VURACAĞIZ?

Ground War sınıfta kalmış olsa da geriye kalan oyun modları oldukça sağlam. Yılların Hardcore modu Realism olarak yerini almış. Normal modda da ölmek çok kolay olduğu için en büyük fark bütün arayüz elementlerinin kapatılması olmuş ki bu bile oyunu yeterince zorlayıcı hale getirmeyi başarmış. Oyuncuların rakip takım üssünü patlatmaya çalıştıkları Cyber Attack modu da fazlasıyla hoşuma gitti. Rauntlar arasında ölürseniz yeniden doğmak mümkün değil. Takım arkadaşlarınız sizi kaldırabiliyor ancak bunu da kötüye kullanmak gayet mümkün. Öldürdüğü hasmının başında bekleyip, kurtarmaya gelen oyuncuları da avlayan çok sayıda akıllıya denk geldim bu oyun içeriğinde. Domination ve Headquarters gibi alıştığımız modlarsa oldukları yerde duruyorlar. Lakin ikisinde de eski alıştığımız koştur koştur alan kovalamaca kafasının yerini sağda solda bekleyen kampçılar almış ne yazık ki. Domination'da elbette beklenir ona lafım yok ama görevle uzaktan yakından alakası olmayan noktalarda da killstreak açana kadar beklenmez yahu kardeşim.

Kampçıların çok olması oyunun dengesiz olduğu anlamına gelmiyor kesinlikle. Neredeyse her silahın bir işlevi ve güçlü olduğu alanlar var. *Call of Duty* tarihindeki en ölümcül pompalı tüfekler bu oyunda mesela. Yakın mesafede tek vuruşta herkesi hakladığı gibi orta mesafede de iki vuruşta çoğu hasmınızı anında indirebiliyorsunuz. Buna rağmen diğer silahların açık alanlardaki etkinliği ve verdikleri hasar miktarı, bu silahı her yerde kullanmanıza mâni oluyor. Aynı şekilde durum saldırı tüfekleri için de geçerli. Elinizde sıradan bir tüfekle kapalı alanda çok iş yapmanız mümkün değil. Daha önemlisi elinizdeki silah etkisiz kaldığında veya bir zaafını fark ettiğinizde açılan eklentilerle bunu rahatlıkla toparlayabiliyorsunuz. Elinizdeki yeterince hasar veren ama menzili kısa kalan bir silahı, doğru eklentilerle istediğiniz noktaya getirmeniz ziyadesiyle mümkün. Serinin diğer oyunlarında da eklentiler ve modifikasyonlar vardı ama hiçbirinde bu kadar detaylı ve düzenli bir yapı olmamıştı. Gelen parçaların çoğu doğru taktikle iş yapacak, anlamlı değişiklikler içeriyor. Oyunun çok oyunculu kısmında geçirdiğim sürenin yarısından




## GUNFIGHT: ARKADAŞLIK BİTİREN MOD

Herkes Modern Warfare'e battle royale gelmesini beklerken Activision bu sene oyuncuları bağlayacak yeni zehrini çoktan bulmuş; Gunfight. Gunfight ikişer kişilik takımların, oldukça küçük bir arenada kapışması üzerine kurulu bir oyun türü. Burada sağlığınız dolmuyor ve sadece tek bir canınız var.

Bana pek çok yönden bildiğimiz Paintball'u andıran Gunfight'ta hem siperleri hızlı kullanmak hem de düzgün pozisyon almak gerekiyor. Elbette birbirleriyle konuşan takım arkadaşları oldukça avantajlılar. Gunfight oldukça kompakt ve sade bir mod olmuş. Toplamda 6 el yenen takım oyunu kazanmış oluyor. Eller dâhilinde herkes aynı silah ve ekipmanı kullanıyor, bunlar da rastgele veriliyor. Bir elde keskin nişancı düellosu yaşanırken, öbür el sadece tabancalarla hayatta kalmaya çalışmak oyunun her defasında yeni içerik sunma şansını da arttırıyor.

Gunfight'ı çok eğlenceli bulsam da Modern Warfare dâhilinde sadece 5 harita olması fazlasıyla can sıkıcı. Haritaların bazıları oldukça eğlenceli olsa da çoğu o ince dokunuş ve detay seviyesinden mahrumlar. Uzun vadede Gunfight'ın son derece izlenesi bir eSpor modu olma potansiyeli varken, bunun basitçe harcanması üzücü olmuş.



çoğunu mükemmel tüfeği oluşturmak için harcadığımı söylersem nasıl bir belayla karşı karşıya kalacağınızı anlayacağınızı tahmin ediyorum.

Infinity Ward, Battle Pass ve ücretli kostüm içerikleri haricinde oyuna eklenecek bütün harita ve içeriğin ücretsiz olduğunu söyledi ve bu harika bir haber. *Call of Duty*'lerin her zaman harika bir oyuncu kitlesi olmuştur ama ne zaman ki bir ek paket çıkar işte o zaman oyuncu kitlesi paketi alanlar ve almayanlar ikiye bölünür. Bu durum çıkan 4-5 ek paketle birlikte oyun oynanamaz hale gelene kadar devam eder. Paketlerin ücretsiz olması bu durumun bir kez daha yaşanmasının önüne geçecek. Daha da önemlisi *Modern Warfare*'de en düzgün çalışan Cross Play içeriklerinden biri var. Farklı platformlardan oyuncular birbirleriyle oynayabildikleri gibi aynı zamanda konsolunda klavye ve mouse kullanan oyuncular da PC oyuncularıyla eşleşebiliyorlar. *Modern Warfare*'i oynadığım sürece azımsanamayacak kadar çok klavye-mouse'la oynayan konsol oyuncusuna denk geldim. Bu iş tutar da insanlar evlerine oyun PC'si yerine konsol almakla yetinirlerse inanın hiç ama hiç şaşırmayacağım.

## FUCK THE SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Zaten *Call of Duty* oyunlarını PC'ye almak büyük oranda bir kumar sayılır. Konsolda her sistem aynı olduğundan az çok ne beklemeniz gerektiğini biliyorsunuz, PC'deyse bu pek mümkün değil. Bazen sorunsuz çalışırken bazense en güçlü sistemlerde bile teklemeler ve yavaşlamalara denk gelebiliyorsunuz. Ne kadar genel bir sorun olduğunu bilmesem de ben de o problem yaşayan kitleye dâhildim. Oyunda input lag ve tekleyen ara sahneler olmaması için *Modern Warfare*'i her açtığımda işlemci önceliğini normal seviyeye almam gerekti. Buna rağmen zaman zaman yavaşlamalar ve takılmalar yaşadım. Belki loto bana çıkmıştır bilmiyorum, belki de bu durum son derece yaygın bir sorundur. İnternette baktığımda benim sorunum ve yaşamadığım farklı problemlere ait sayfalarca konuya denk gelince bunu da özellikle belirtme ihtiyacı duydum. Eğer Ray Tracing deneyimi için *Modern Warfare*'i tercih edecekseniz orada da durmanızı rica edeceğim. 2080TI'lı sistemlerde bile Ray Tracing performansı şu an yerlerde geziyor. Bu ileride düzelir mi bilmem ama yeni nesil ekran kartlarına sahip oyuncuların bu efektleri zevkle deneyimleyebilmeleri için biraz daha beklemeleri gerekiyor.

*Call of Duty: Modern Warfare*'le Activision bazı riskler almış, alınan risklerin bir kısmı tutmuş olsa da özellikle çok lu oyuncu kısmında tutmayan ve öyle birkaç küçük yamayla düzelmeyecek çok sıkıntı var. Bu haliyle güzel sahneler içeren, kopuk öykülü ve sinir bozucu çok oyunculu içerikli bir *Call of Duty* kendisi. İddia edildiği üzere serinin gelmiş geçmiş en iyi oyunu olma veya *Call of Duty*'leri rayına tekrar oturtma gibi bir niteliğiyse yok.

*Not: Daha önce de söylediğim gibi, Aral sağ olsun oyun elimize çok geç ulaştı ve çok oyunculu kısımları istediğim kadar deneyimleyemedim. Bu nedenle de oyuna şu an puan versem vicdanım rahat etmeyecekti. Önümüzdeki dönemde oyunu bol bol oynar, Aralık sayısında üzerine tekrar bir konuşurum. O zamana kadar vereceğimiz puan Aral'a gitsin: 10 üzerinden 1!*



- Savaşı yansıtan etkileyici sahneler İlginç karakterler
- Baskın ve özel tim temalı bölümler muhteşem
- Ücretsiz gelecek harita ve içerikler



- Beklemeye dayalı çok oyunculu oynanış
- PC için optimizasyon sorunları
- Sığ ve yüzeysel senaryo






**Son Karar**

**Savaşın çirkin yüzünü gördükten sonra Modern Warfare'in kahramanlık hikâyeleri inandırıcı gelmiyor.**

**TÜR:** FPS | **YAPIM:** Infinity Ward | **DAĞITIM:** Activision Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 euro (Battle.net), 469 TL (PSN), 472 TL (XBL)
**YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** callofduty.fandom.com

Dandik ışıltılarıma da bakın!!






# MEDIEVIL

## Sör Fortesque, özlenmişsiniz

SABRİ ERKAN SABANCI

Benim bu konsol neslinde en büyük zaaflarımdan biri yeniden yapımlar oldu açık ara. Oyun dünyasında yıllardır bulunan ağabeylerimiz için gereksiz gibi görünebilir, doğaldır. Ama benim için hem daha önce döneminde oynadığım *Crash Bandicoot* ve *Spyro* gibi favorilerimi yeni neslin haşmetiyle görmek acayip tatmin ve mutluluk edici, hem de *Shadow of the Colossus* ve *Resident Evil 2* gibi döneminde oynayamadığım oyunları yine yeni neslin haşmetiyle oynama fırsatına erişebilmek harika bir olay. Ve üzülerek söylüyorum ki *MediEvil* maalesef benim için ikinci kategoriye giriyor. O yüzden alt başlık "özlemişiz" değil de "özlenmişsiniz" ya.

### Tam da dönemindeyiz bu temanın...

*MediEvil* tam bir PlayStation 1 oyunu. "E evet, PlayStation 1 oyununun yeniden yapımı olduğundandır" diyorsunuz şu an ama bu oyunu en rahat şekilde de böyle özet geçebilirim. Teknik özellikler olarak PlayStation 4 ayarında olmasına rağmen oyunun her yerinden PlayStation 1 oyunu olduğu gerçeği akıyor çünkü. Gerek oyunun temel mekaniği olan "sonraki bölüme geçmek için şunları topla, şunları yap, şu bulmacaları çöz" olsun, gerek oyunun diyalogları ve espri anlayışı olsun, gerek oyunun hikâyesinin ve amacının gayet basit oluşu olsun, her şeyiyle tamamen bir klasik PlayStation 1 dönemi aksiyon macera oyunu. Ama bu yeniden yapımda bunları hissetmenize rağmen "bu mekanikler de eskimiş canım" diyemiyorsunuz. En basit örnek olarak orijinal oyunda ne zaman silah değiştirmek isteseniz envanterinize girip oradan seçmeniz gerekiyorken, burada ikincil bir silah daha alıp üçgen tuşuna basarak değiştirebiliyorsunuz.

Tabii bu iyileştirmelerin yanında oyunun görsel olarak da çok tatlı göründüğüne değinmeme gerek yok. PS1'de yakalanmaya çalışan o Tim Burton havası PS4 gibi zaten *Ratchet & Clank* ve *Kingdom Hearts III* gibi "oynanabilen Pixar filmleri"ni kaldıran bir donanımda çok tatlı bir şekilde verilmiş. Ama işte üzücü bir şekilde *Ratchet & Clank* ya da *Kingdom Hearts III*'ün "stabil mod"u gibi akıcı bir oynanış sunamıyor *MediEvil*, en azından klasik PS4'lerde durum böyle. Oyunda fps düşüşleri bazı mekânlarda bolca görünüyor. Tahminimce 30 ile 60 arası gidip gelen bir fps oranına sahip, çünkü oyun Kahramanlar Salonu ya da ilk birkaç bölümde çok akıcı.

### Ya iskelet nasıl sıkışabilir ki?

Ama keşke sorunlar sadece fps düşüşleriyle kısıtlı kalsaydı. Oyunun bir diğer büyük sıkıntısı da yaşadığım ve bölümü baştan başlatmamı gerektiren bug'larıydı. Mesela Korkuluk Tarlaları bölümünde gayet iyi bir şekilde (hatta tüm korkulukları da öldürerek) gidiyordum, Kaos Rünü'nü alıp yerine taktıktan sonra Sör Dan bildiğiniz yerle rünü taktığınız kol arasında sıkıştı. Çıkmaya çalıştım, zıplamaya çalıştım bayağı süre fakat öyle kilitli kaldım. Benzeri bir sıkıntıyı da Uyuyan Köy bölümünde de yaşadım. Hani ne yaptığınızı biliyorsanız yeniden başlatıp oralara tekrar gelmek sıkıntı değil ama ilk defa oynayan, bulmacaları çözmeye çalışan biriyseniz o kadar emeğinizin boşa gittiğini görmek sinir bozucu olabiliyor. Ama görünüşe göre oyunun resmi çıkışıyla ilk gün yaması da geliyor, büyük ihtimalle bu 15 GB'lık güncellemeyle bu sorunlar ve klasik PS4'lerdeki dengesiz fps oranları çözülecektir.

Ama bu bug'lara, orantısız kare sayılarına rağmen *MediEvil*'ı oynarken suratımda hep aptalca bir gülümseme vardı. Oyunu PS4'te, Full HD bir led televizyonda oynamama rağmen sanki PS1'de, tüplü televizyonda oynuyormuşum gibi bir his vardı ve bu oyuna karşı herhangi nostaljik bir bağım yok. Ama dedim ya, oyun PS1 dönemi oyunu olduğunu hissettiriyor ve bunu başarabilip bir de farklı hissettirebildiğinden dolayı benim için çok eğlenceli ve genel olarak neşeli bir tecrübe oldu *MediEvil* yeniden yapımı. Eğer benim gibi *MediEvil*'ı daha önce oynamamış biri bu kadar zevk aldıysa, oyunu vaktinde oynamışlar da gayet mutlu şekilde ayrılacaktır.



- PS1 dönemi zorluk ve bulmacalar hâlâ yerinde
- Görsel olarak özüne sadık kalınmış
- Oynanışı rahatlatmak için eklenen yenilikler güzel
- Espri anlayışı pek de "döneminde" takılı kalmamış
- Türkçe dil seçeneğiyle yeni nesil oyunculara da kapı açılmış

—

- Klasik PS4'teki performans sıkıntıları
- Bölümü baştan başlatmayı gerektiren bazı bug'lar

8+




**Son Karar**

**Hayranları için de, yeni gelenler için de başarılı bir yeniden yapım olmuş MediEvil. 20 yıldan sonra tekrar dönüşü hoş olmuş.**





**TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Other Ocean Emeryville | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 189 TL (PS4)
**YAŞ SINIRI:** 12+ | Dahası İçin: reddit/r/medievil

# REBEL COPS

## Asi polisleri severiz

ARES AYBAR

Sessiz sedasız çıkardıkları *This is the Police*'le kalbimizi kazanan Weappy Studio, mafya-polis ilişkisine farklı açılardan bakmaya devam ediyor. Serinin ikinci oyunundan sonra bu sefer yine benzer temalı ama tamamen sıra tabanlı strateji türündeki *Rebel Cops*'la mafyaya kafa tutuyoruz. Daha önce *This is the Police*'lerde adını duyduğumuz Ripton kasabasında geçiyor oyun. Mafyanın ele geçirdiği şehirde polis departmanı da direnmek yerine onlar için çalışmaya başlayınca bir grup polis, içinde bulundukları duruma dayanamayarak rozetlerini bırakıp yeraltına iniyor ve bir örgüt kuruyorlar, onları yönetiyoruz.

Şaşırtıcı gelişmelerle dolu bir hikâye düşünmeyin, sonuçta bu bir strateji oyunu ve amacımız da bölüm içerisinde küçük karelere bölünmüş haritada doğru hamleler yaparak görevleri tamamlamak. Maksimum 6 kişiden oluşturabildiğimiz ekibimizi seçip teçhizatlarını da belirledikten sonra bölüme başlıyoruz. Kişileri seçerken görevlerimiz doğrultusunda yetenekleri olanları tercih etmekte fayda var. Gerçi öyle çok da fazla özellik yok. Eşyaları daha hızlı taşımaya yarayan "güç", daha uzun mesafeler yürümeyi sağlayan "hız" ve isabet oranını belirleyen "ateş etme" isimlerinde üç taneler. Karakterler seviye atladığında bu üç özellikten birisini bir puan arttırıyoruz. Bir de karşısındakini ikna etme, daha zor vurulma ya da daha uzağı görebilme gibi pasif özelliklerden birini seçiyoruz.

### Behzat amirim bile şubeye geri dönmüşken bu isyan neden?

Her bölüm için masum birisini kurtarmak, suçluyu yakalamak ya da kontrol odasına girip o basılması gereken tuşa basmak gibi ana görevler mevcut. Bunun dışında her bölüm başlamadan halktan birileri gelip sizden o gideceğiniz bölgeyle ilgili yardım istiyorlar. Bu yan görevleri de kabul edersek karşılığında ufak tefek işimize yarayacak hediyeler kazanabiliyoruz. Bölüm içerisindeyse oyun mekaniği oldukça basit. Düşmanı vurabiliyor, lazer tabancasıyla uzaktan ya da copla kafasına kafasına vurarak birkaç hamlelik etkisiz hale getirebiliyor, tutuklama veya teslim olmaya ikna edebiliyoruz.

Temiz iş yapmayı sevenler zaten karşılaştıklarını tutuklamayı ya da teslim olmaya ikna etmeyi tercih edeceklerdir ancak ben genel olarak sizi uyarayım: Eğer ki birini öldürürseniz öyle ortalıkta bırakmayın (oyun için sadece, ytd.). Sonradan gelen devriye ya da şans eseri oradan geçen başka birisi yakınlarında düşman olduğunu anlayıp alarm moduna geçebiliyor, o zaman da birazcık (!) saldırganlaşabiliyorlar. Üstelik bütün haritadaki herkesin ne kadar hızlı bir noktada toplandığına siz de inanamazsınız. Zaten bazı görevleri yapmak için özellikle sessiz olmak gerekiyor.

### O kayıt yerine u-laş-ma-lı-y... khhh...

Zorluk seviyelerinin yanında bir de bölüm içerisinde kaydetme hakkının sınırlı olup olmamasını ayarlayabiliyoruz. Normal halindeki gibi sınırlı sayıda seçeneğini tercih edersek bölüm büyüklüğüne ve yan görev sayısına göre belirli bir hakkımız oluyor. Güzel bir tercih ancak gece saat 2 gibi son 3 hakkınızdan bir tanesini harcamak istemezseniz asıl zorluk o zaman başlıyor. Uyku bir yandan bastırıyor, siz acele ettikçe saçmalayabiliyor, üstelik bir önceki kaydetme noktasından itibaren o kadar hamlenizin boşa gideceğini düşünerek kendinize gelmeye başladığınız anda esniyorsunuz. Küçük bir oyun için büyük bir paradoks.

Küçük dediğime bakmayın. Onayanların ve yapımcıların söylediği gibi maksimum 15 saatlik bir deneyim sunduğunu okuduysanız inanmayın. Tabii muhteşem becerikli ya da pata küte gitmeyi seven ve yan görevlere aldırış etmeyen biriyseniz bu saatler doğru olabilir. Neredeyse bu sürenin iki katı kadar zaman harcadım. Üçüncü bölümü 5 yan görevin hepsini de yaparak 6 saatte bitirmişim. Gereksiz heyecan sonucu yapılan hatalar, sonrasında gaza gelip her aksiyon için en doğru zamanı beklemeler derken zaman su gibi akmış. Siz de çok detaylarda boğulmadan, kendine has basit oynanış yapısıyla sıra tabanlı bir oyun arıyor ya da *This is the Police* sevenlerdenseniz bizim asi polislere bir göz atın.

### Efsane müzikler

Bu stüdyo müzikten anlıyor. Abuk arka plan müzikleri ya da heyecanlandırıcı bum bum sesleriyle yetinmeyip bölümün ve hikâyenin ortamına uygun müzikler tercih etmişler. Önceki oyunlardaki gibi caz veya blues olmasa da yine sizi etkileyen melodiler duyuyorsunuz. Acaba bir sonraki oyunları geceleri barda şarkı söyleyen, gündüzleri de dedektiflik yapan bir polisin hikayesi mi olsa? (Memphis Beat?)



- Basit, anlaşılır mekanikler
- Tadında görevler
- Müzikler

−

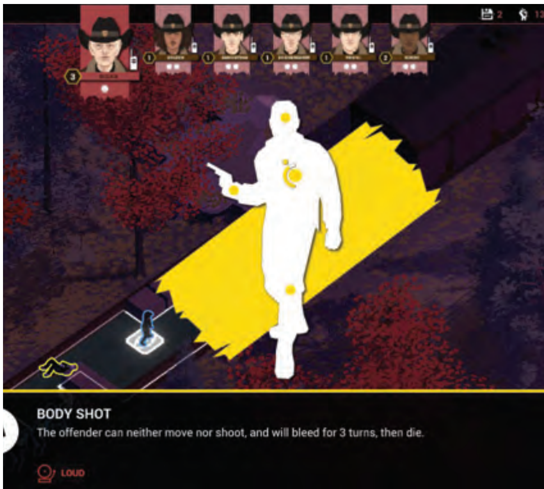
- Bazen çok zor, bazen çok kolay.
- Hikâye biraz daha uzun olabilirmiş.

**8**




**Son Karar**

Kendi halinde başarılı bir sıra tabanlı strateji.




Ekipman ve polisin yeteneğine göre karşımızdakine yapabileceğimiz şeylerin sayısı ve başarı olasılıklarımız değişiyor.




**TÜR:** Strateji | **YAPIM:** Weappy Studio | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam, Playstore - tinyurl.com/ogz-145-rc-playstore)
**YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz145-rc


Gizlilik, taktiksellik vs. de bir yere kadar.

# TOM CLANCY'S GHOST RECON: BREAKPOINT

## Aradığınız Ghost Recon'a şu an ulaşılamadı, lütfen daha sonra tekrar deneyiniz

YASİN İLGÜN

Sonda diyeceğimi baştan diyeyim: Ubisoft diğer oyunlarında başarılı olan formüllerin tamamını bir araya toplamış ve *Breakpoint*'in içine tıkıştırmış, bu da büyük bir hata olmuş. Birbiriyle uyuşmayan bu mekanikler yüzünden *Ghost Recon* kimliği ortadan kaybolmuş, oyun özünden bir hayli şaşmış. Ama bunlara rağmen *Breakpoint*'ten fazlasıyla keyif aldığımın da altını çizeyim.

*Breakpoint*'te eski silah arkadaşımız, hayalet kardeşimiz Cole Walker'ın peşinden gidiyoruz. Karaktere can veren Jon Bernthal (Punisher'ımız) elinden geleni yapsa da oyunda hikâye adına neredeyse hiçbir şey yok. Geçmişe dönüş sahneleri ana hikâyeden o kadar kopuk ve gereksiz ki keşke hiç bulaşmasalarmış diyorsunuz. Tamam kötü adama bir motivasyon lazım ama bu gerçekten olmamış. Bu ara sahneler vasıtasıyla hem karakterimiz Nomad'le hem de hikâyenin kötüleriyle bağ kurmamız gerekiyor ama tuzsuz yemek gibi olmuş hep.

*Breakpoint*'in hikâyesi hakkında uzun uzadıya konuşmayı ben de isterdim sevgili Oyungezerler ancak konuşacak bir şey yok. Gerçekten yok... Oynanışı bir şekilde başarılı addedebiliriz ancak hikâye cidden tatsız.

### Farklı mekanikleri bir araya getirme mevzusu

Örneğin *The Division*'daki eşya skoru kasma mekaniğini *Ghost Recon*'a taşımışlar, bu da akıl-




Bu kamyon bu çatıya nasıl çıktı hâlâ hiçbir fikrim yok.





lıca bir karar olmamış. Huzur içinde istediğim silahları kullanarak ilerleyeyim diyorum ama sürekli olarak karşıma puanı daha yüksek silahlar çıkıyor. Mecburen bir sonraki eşyamın puanı daha yüksek olsun diye yeni tüfeği kullanmak zorunda kalıyorum. Aksi takdirde ana hikâyede ilerlemek mümkün değil ne yazık ki. Silahlar puan fark etmeksizin aynı hasarı verse de düşmanlarımızdan yediğimiz hasar toplam eşya puanımıza bakıyor. Keskin nişancıdan ya da pompalı tüfekliden, efendime söyleyeyim makineli tüfek yuvasından tek yememek için o puan kasılmak zorunda. Ana hikâyeyi bitirmek için de 150 puan civarına gelmeniz gerekiyor, aksi takdirde kan ter içerisinde kalsanız bile oyunu bitirmeniz zor. Tabii en kolay seviyede oynarsanız 100. seviyelerde bile oyunu bitirebilirsiniz sanırım. Bununla birlikte oyunun tadının en zor seviyede çıktığını belirtmek isterim dostlar. Bazen sinir hastası edecek olsa da, yeri geldiğinde hatalar yüzünden göreve sıfırdan başlamanız gerekse de bu oyunu en zorda ya da bir altında oynayın. Diğer iki seviye pek tatmin edici değil, karakterimiz mermi emici bir süngere dönüşüyor.

Eşya puanı kasma olayı sadece silahla kalsa yine iyi. Üzerimize geçirdiğimiz beş parçalık kıyafet serisi de bu puanlama sisteminden etkileniyor. Bu noktada oyunun en harika özelliklerinden biri karşımıza çıkıyor: Her ne kadar üzerimizdeki kıyafetleri sürekli değiştirmek zorunda kalsak da dış görünüş olarak kendi belirlediğimiz şekilde gözükebiliyoruz. Yani A eşyasını giysek de üzerimizdeki eşya, sevdiğimiz B eşyası gibi gözükebiliyor. Oyunda bolca kıyafet ve aksesuar seçeneği mevcut ve yine aynı bollukta farklı renk ve kamuflajlar var. Bununla birlikte bazı harika kozmetik seçenekleri sadece ve sadece gerçek parayla açılabiliyor. Alacağın olsun Ubi...

Görsellik tamam ancak eşyalardan aldığımız puanları ve bonusları aynı şekilde korumak mümkün değil tabii. Haliyle eşya puanı için sürekli kıyafet değiştirmek zorunda kalıyoruz ve oyun tarzımız da bundan sıklıkla etkileniyor. Beş dakika önce el bombasını dağlara taşlara fırlatabilirken iki kıyafet değiştirince üç beş adım öteye güç bela gönderebiliyoruz veya hafif makineli tüfeğin geri tepmesini sıfıra indirmişken bir set sonra aynı tüfeği seri sıkışta düzgünce kontrol edemiyoruz. Oynanışa harika bir şekilde entegre edilmiş olan bunca özelliği gelişigüzel dağıtıp aynı şekilde geri alması oyunu itici hale getiriyor. Ne silahıma alışabiliyorum ne de kıyafet bonuslarıma. Daha önce de belirttiğim gibi bu değişiklikleri yapmak zorunda değilim, ancak bu sefer de puan kasma hızım sekteye uğruyor. Haliyle ana hikâyeyi de ağırdan almam gerekiyor. İki keyifsiz seçenek arasında kalınca neyi seçersem seçeyim kaybeden ben oluyorum

## Görev sistemi başta biraz karmaşık

Oyunda açık olan tüm görevleri eş zamanlı yapmak mümkün ve aynı anda üç görev takip edebiliyoruz. Ancak görev seçim ekranına alışmak ve devasa haritada bu görevleri tespit etmek bir hayli zaman alabiliyor. Görevlerin hangi mekânlarda olduğu yanlarında yazıyor ama bu basit detayı gözden kaçırmak mümkün. Aynı zamanda görev ekranının kısayol tuşları da oyuncu dostu değil ve biraz hantal kalıyor. Nihayetinde alışıyorsunuz ama gelecek güncellemelerde bu seçeneklerin geliştirileceğinden adım gibi eminim. Özellikle Reddit'te bu konuda ve toplu eşya satımı hakkında yoğun bir talep var. Ana haritada seçili göreve kilitlenememek de bir eksi. Bir diğer sıkıntı da seçili görevlerin haritada pek öne çıkmaması ve attığımız ping'lerin de soluk, gözden kaçabilir olması. Bir sürü küçük sıkıntı saydım, kulağa ıvır zıvır gibi geliyor ancak üst üste geldiklerinde can sıkıcı oluyorlar.

Başka oyuncularla birlikte oynarken görevi tekrar tekrar seçmek zorunda kalmak da bir başka büyük eksi. Aynı oturumda oynuyor olsanız bile herkes istediği görevi eş zamanlı yapabiliyor. Kulağa nefis bir özellik gibi gelse de diğer oyuncuların yaptığı görevleri takip etmek zor. Çünkü siz bu görevi daha önceden yaptıysanız haritada gözükmüyor ve seçemiyorsunuz. Görevi yapmak isteyen oyuncunun hedefi aç-kapa yapması gerekiyor ki diğer oyuncular da dâhil olabilsin. Yani oyun bozan bir hata değil ama *Breakpoint* oyuncularının en uyuz olduğu detay sanırım bu diyebilirim. Oyuna birkaç GB'lik bir güncelleme geldi ve hepimiz heveslendik ama bu can sıkan probleme bir çare sunmadılar ne yazık ki.



Hani bazı oyuncular yeni rolleri zayıf olduğu için izlerken sürekli eski rollerini hatırlatırlar ya...




Az dinlenelim diye oturduk da bana doğrultmasan şu silahını...



Silah özelleştirirken tutamaçlara ve namlu uçlarına bilhassa dikkat edin derim. Tutamaçların çoğu bir bonus veriyorsa bir bonus da geri alıyor. Namlu uçlarıysa çoğunlukla susturucuları desteklemiyor. Tarzınıza göre doğru seçimler yapmanız gerekli.



## Silahlar enfes, oynanış şahane, kişiselleştirme harikulade

*Ghost Recon: Breakpoint* şu ana kadar sıraladığım tüm eksiklerine rağmen oynanış olarak harika bir tecrübe sunuyor. Gerek silah çeşitliliği gerekse silah geliştirme ve kişiselleştirme özellikleri oldukça doyurucu. Hani sürekli silah değiştirmek zorunda kalıyorum diye şikâyet etmiştim ya, neyse ki neredeyse her silahla oynamak o kadar keyifli ki bu aslında bir sıkıntı olmaktan çıkıyor. Tabii sınıf görevleri için yine en kötü bir tür silah çeşidine sadık kalmak gerekiyor ama olsun o kadar.

Pompalı tüfeklerden kesin nişancı tüfeklerine, taarruz tüfeklerinden hafif makinelilere, ağır makineliden seri nişancı tüfeklerine kadar bolca seçenek mevcut. Üstelik her silahın vuruş hissi de gerçekten nefis olmuş. Özellikle silahları birinci tekil kameradan kullandığınızda tatmin hissi zirve yapıyor. Silahlar için özelleştirme seçeneklerinin bir kısmı halihazırda açık geliyor, önemli bir kısmıysa haritadaki özel görevlerle ve sandıklarla temin ediliyor. Tabii bas bas paraları Leyla'ya seçeneğini kullanırsanız her şey başlar başlamaz cebinizde olabiliyor. Şahsen önermiyorum, gerçek para harcamanıza değecek hiçbir şey yok.

Silahımızı istediğimiz özelliklerle modifiye etmenin yanı sıra renklendirme de yapabiliyoruz. Hem de bunu parça parça yapmak mümkün. Oyunda kastığınız parayla mağazadan bir sürü farklı rengi ve kamuflajı açabiliyorsunuz. Ha, tabii ciddi ve taktiksel bir çatışma oyununda böyle cümbüşlü renklerin işi ne derseniz siz de haklısınız sevgili Oyungezerler ama ben şahsen silahımı baştan aşağı modifiye edebilmekten memnunum.

Silahlara ek olarak patlayıcılar da bolca çeşide ve farklı seviyelere sahipler. Bir görevi bir sürü farklı şekilde yapabiliyoruz ve bam gümcü taydadansanız bu kadar çok türde patlayıcıya sahip olmak sizi mutlu edecek. Her görevi ister hayalet gibi, isterseniz de pataküte tamamlayabiliyoruz. Hatta etliye sütlüye karışmadan, sadece ihtiyacımız olan bilgileri alıp olay yerinden tüymek gibi bir seçenek de mevcut. Düşmanın en elit askeri olan Kurtlar'ın haritada pek çok karargâhı var. Bu üslerden birinde birkaç defa öldükten sonra hava aracımla gezerken bir gizli patika keşfettim. Bu patika beni görevin doğrudan içine götürüyordu. Böylece sadece birkaç askerle muhatap olup sessizce işimi halledip kaçabildim. Hoş ana görev bittikten sonra mekâna geri dönüp atak helikopterimle tüm üssü yerle bir ettim gerçi ama orası ayrı bir hikâye tabii.

*Ghost Recon: Wildlands*'in en büyük sıkıntılarından biri yapay zekaydı. Ubisoft ne yazık ki bu kategoride çok yol gidememiş. *Wildlands*'te yanımızda yer alan yapay zekâ dostlarımız artık yok. Bu da eş, dost olmadan oynamayı biraz zorlaştırıyor. Toplu vuruşlar için "Sync Shot Drone" denen bir meret var gerçi. Bu drone sayesinde aynı anda

"Bak çözemeyeceksen söyle, yaklaşıyor adamlar!"

**Breakpoint baştan sona Aurora Adası'nda geçiyor. Teknolojik olarak dünyanın geri kalanından birkaç gömlek üstte olan bu adada İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma bir sürü gizem var. Adanın kendine has başka gizemleri de keşfedilmeyi bekliyor.**










Siz hâlâ barbar gibi silahınızı üzerinizde mi taşıyorsunuz?



birden fazla hedefi saf dışı bırakabiliyoruz.

Düşman yapay zekâsı da aman aman bir seviye atlamamış. Bu noktada tıpkı Sync Shot Drone'da olduğu gibi oyundan tam tat alabilmek için yapay zekânın zaaflarını kullanmamanızı önereceğim. Tabii ki son karar sizin sevgili Oyungezerler ama bazen bazı eksikleri görmezden gelmek lazım ki daha çok keyif alabilelim.

Oynanışa dair dile getireceğim tek büyük sıkıntı araçlarda. Motorlar da, arabalar da kullanması pek zevkli değiller. Hoş harita o kadar güzel ki zaten gezmeyi tercih ediyorum ama araçların kullanımı gerçekten bir tuhaf hissettiriyor. Anında gaza gelip anında duruyorlar. En büyük problemse helikopterlerde. Hava araçlarını kullanmak çok kolay ama sıkıntı da tam olarak burada işte: Aşırı kolay... Yarım yamalak da olsa askeri simülasyon havası içeren bir oyun için araçların böylesine rezalet seviyede olması düşündürücü.

Ha bir de oyun hafiften hayatta kalma mekanikleri içermek istemiş ama sonradan vazgeçmişe benziyor. Açlık ve susuzluk gibi şeyler de aslen bonus olarak karakterimize eklenen özelliklerden ötesi değil.

## Aurora muhteşem bir harita!

Oyunun geçtiği Aurora Adası her anlamda on üzerinden on puanı hak ediyor. Keşfedilecek sayısız yer var ve oyun kardan bataklığa, dağdan göle, okyanustan kumlu bölgelere bir sürü farklı alan içeriyor. *Breakpoint*'te görevler aşırı uzak olmadıkça hızlı seyahati geçtim araca bile binmiyorum. Hem harita dolu dolu, hem de görsel olarak gerçekten büyüleyici. Herhalde en son *GTA V*'te gün batımına karşı müzik açıp huzur içinde dinlemişimdir.

Hele ki grubunuzda biraz da rol yapma heveslisi insanlar varsa operasyon bölgesine taktiksel ve ağır şekilde ilerlemenin keyfi gerçekten bambaşka. Aslında harita diye kesip atmamam lazım, zira bölüm ve görev tasarımları da gerçekten üst sınıf olmuş. Gerçi ölürseniz düşmanlar genelde hep aynı yerde doğuyorlar, bu biraz üzücü ama yine de kabul edilebilir bir durum.

## PvP Ghost War – Cevher yatıyor Ubisoft uyuyor...

*Ghost Recon: Breakpoint*'in PvP modu Ghost War başlarda keyifli olsa da gerek maç bulma sisteminin hantallığı gerekse maçların sadece üç raunt üzerinden olması sebebiyle sınıfta kalıyor. Üzücü olansa bu oyun modu aslında büyük bir potansiyele sahip. Taktiklerinizin meyvesini almak tatmin edici olsa da maçtan maça çok süre geçiyor ve her raunt sonunda bir müddet beklemek gerekiyor. Üstelik rekabetçi bir modu da olmadığından takımda kim kalacak, kim çıkacak belli değil.

Bir de demeden edemeyeceğim, biliyorum bu bir tercih meselesi, ama PvP modunda üçüncü tekil kamera seçeneği kaldırılmalı. Duvarın, ağacın arkasından kendini göstermeden düşmanı kesebilmek gerçekten çok saçma. Oyunda zaten bu işi yapacak drone'lar mevcut. Keşke sadece birinci tekil kameradan oynanabilir yapsalarmış. Ubisoft'un elinde altın yumurtlamaya hazır bir tavuk var, ama o kadar özensiz bir PvP modu tasarlanmış ki bunun farkında olmadıkları ayan beyan ortada.

*Ghost Recon: Breakpoint*'in eksileri saymakla bitmiyor ama her şeye rağmen oyundan büyük keyif aldım. Hele ki eş dostla oynadığımda aldığım zevk katlandı. %100 bitirmeme rağmen arkadaşlarımla girip günlük görevleri yapmaya devam ediyorum. Sağlam bir indirim sonrası ekipçe alıp oynamalık olmuş. Üstelik Ubisoft zaman içinde oyunu çok daha iyi bir hale getirecektir.

**+**

- Oynanış, silah çeşitliliği ve özelleştirme seçenekleri dolu dolu
- Aurora muazzam bir harita olmuş. Wildlands'in aksine dolu dolu ve capcanlı.
- Arkadaşlarla ortak operasyonlar düzenlemek, taktikler geliştirmek oldukça tatmin edici
- Eğlenceli ve gelişime açık bir PvP modu var. Şu anki hali zayıf olsa da potansiyeli adına artılar hanesine yazılabilir.
- Adanın sır perdelerini araladığımız yan görevler keyifli. Ana görevleri bile geride bırakıyorlar.

**−**

- Bomboş bir hikâye. Jon Bernthal harcanmış.
- Oyunu tek oynasak bile sürekli çevrimiçi kalmak zorundayız
- Oyuncuyu sürekli eşya değiştirmeye iten bir kasma sistemi
- Zaman zaman hataların ardı arkası kesilmiyor, can sıkıcı bir hal alabiliyor

**7+**



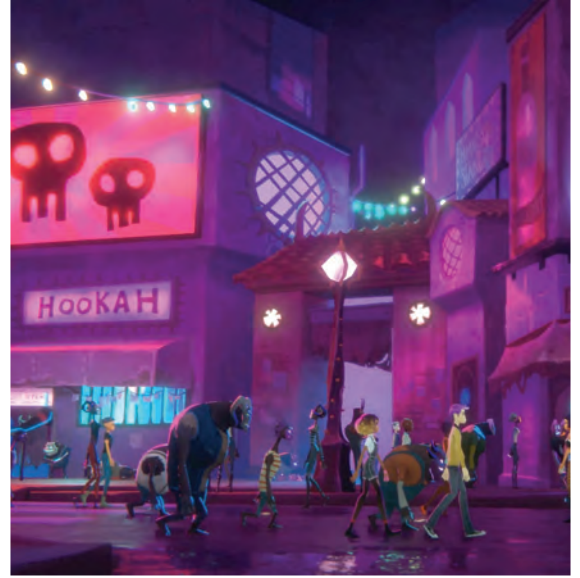



**Son Karar**

**Sürüsüyle yanlış tasarım tercihine rağmen müthiş doğru işler de yapmış. Kafa bir ekiple gayet keyifli.**

**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Paris | **DAĞITIM:** Ubisoft, Aral | **KUTULU FİYATI:** 480 TL
**DİJİTAL İNDİRME:** 269 TL (Uplay), 469 TL (PSN), 566 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** ghostrecon.fandom.com




Mini oyunların olduğu sahneler harika gözüküyor. Bir de keşke oynanması keyifli olsaymış.

# AFTERPARTY

## Parti bitti eller havaya!

ALİ SEZGİN

Belki partilerin kendi içindeki garip ekosisteme aşinasınızdır. Arkadaş gruplarıyla dışarı çıkmanın aksine sevdiğiniz insanların yansıra sevmedikleriniz de oradadır ve daha önemlisi partilerde çoğu zaman bir "ev sahibi" kavramı vardır. Ev sahibinin görevi eğlenip eğlenmemeniz değildir aslında, olayı evi karıştırıp zarar vermediğinizden emin olmaktır çoğu zaman. Peki hayat bir partiyse? Tanrı bizim ev sahibimiz ve parti boyunca evinde neler yaptığımızı tüm dikkatiyle izliyorsa? Cennet ve cehennemin olduğu bir dünyada yaşam denilen partiden sonra neler oluyordur sizce?

*Afterparty* işin içine bolca komedi unsuru katarak bu soruyu cevaplamaya çalışıyor. İki yakın arkadaş Milo ve Lola kendilerini hatırlayamadıkları olaylar sonucunda cehennemde buluyorlar. Bulabildikleri tek çıkış yoluysa saçma olduğu kadar eğlenceli de; Şeytan'ı bir içki yarışmasında yenmek. Sorun şu ki Şeytan orada cehennemin kralı durumunda. Nasıl burada bir siyasal lidere ulaşmak kolay değilse, orada da Şeytan için aynı durum geçerli. O yüzden astlarından başlayarak partilemek ve sonunda Şeytan'a meydan okumak gerekiyor.

### Kusura bakma, iş icabı, ne yaparsın...

Oyun komik olmasına komik ama *Afterparty*'nin cehennem tasviri belki de Dante'nin İlahi Komedya'sından sonra gördüğüm en rahatsız edici sonlardan birini içeriyor. Kötü insanlara işkence etmek oradaki iblisler için sadece bir iş. Mesai saati bittiğindeyse sıradan birer çalışan gibi sosyalleşip eğlenmeye bakıyorlar. Aynı durum insanlar için de geçerli. Saatlerce işkence gördükten sonra çıkıp aynı iblislerle bir iki tek attığınızı düşünün. İşin kötü yanı suçu belli olmayan veya süpermarkette sırayı bozmak gibi hafif günahlardan dolayı kendini cehennemde bulup ağır işkencelere mahkûm olanlar da var. Bu karanlık dünya içinde komediyi ve eğlenceyi bulmaksa *Afterparty*'nin en büyük başarısı olmuş.

Oyunun başarılı bir öyküsü var. En başından itibaren Milo ve Lola için işlerin istedikleri gibi gitmeyeceği belli oluyor. Çoğu zaman işler farklı ahlaki görüşlere ve tercihlere sahip iki karakter arasında seçim yapmaya bağlanıyor. Verilen tercihlerin hepsinin bir karşılığı var, dolayısıyla oyunu tekrar tekrar oynamanıza neden olabilecek "acaba"larla karşılaşıyorsunuz.

### Dağılmak ve dağıtmak

Yapımcıların önceki oyunu *Oxenfree* ne kadar steril ve temizse *Afterparty* aksine tam bir keşmekeş olup çıkmış. 3D modeller başta sevimli gelseler de ana karakterlerde bile animasyonların azlığı göze batıyor. Dahası oyunun ana teması olan içki oyunları da öyle aman aman eğlenceli sayılmazlar. Hikâyenin ilerlemesi gerektiği için oyunların fazla kolaylaştırıldığı göze batmış ne yazık ki. Ayrıca oyunun minimial tarzının *Oxenfree*'deki kadar iyi çalışmadığını söyleyebilirim. Karakterler hoş dursa da özellikle mekân ve ortam detayları yapılırken firmanın "ileride bunu daha zayıf cihazlarada çıkarırız" kafasıyla tasarımı basitleştirdiğini düşünüyorum. Sade olan her şey minimal veya stilize olmuyor.

*Afterparty*'ye bir bütün olarak baktığımda kafamda iyi bir masalı duraksayarak ve kötü bir şekilde anlatan bir masalcı canlanıyor. Hikâye ve espriler gerçekten çok sağlam olmasa oturup görsel tutarsızlıklarla dolu, oynanışı gayet ortalama olan bir oyunu oynayacağımı sanmıyorum. Neyse ki hayat terazisinde *Afterparty*'nin sevapları günahlarını zor da olsa bastırıyor.

**İçkiler benden!**

Cehennemin çeşitli barlarında bulunan iğrenç içerikli içkilerin oyunda özel bir yeri var. Eğer konuşmalar esnasında içkinizden bir yudum alırsanız daha önce mümkün olmayan farklı diyalog seçenekleri ortaya çıkıyor. Her kokteylin farklı etkileri var. Yani bütün olasılıkları görebilmek için oyunu tekrar tekrar oynamanız gerekiyor.



- Kendini sevdiren karakterler
- Eğlenceli diyaloglar



- Mini oyunlar çok sıkıcı
- Animasyon sorunları
- Kararları etkileyen bolca bug

**7**




**Son Karar**

**Harika bir oyun olmak için bir kaç aya daha ihtiyacı varmış.**

**TÜR:** Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Night School Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (Epic), 56 TL (XBL) | **DAHASI İÇİN:** afterparty.fandom.com

# GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME *REMASTERED*

## Remaster'dan falan korkmam ben!

CAN ARABACI

Yeter kardeşim! Artık yeni fikir mi bulamıyorsunuz da hep eskilerini ısıtıp ısıtıp önümüze koyuyorsunuz sürekli! Hep bir 80'ler, 90'lar nostaljisi... Hep bir "Remaster"cılık... Biraz orijinal olun, yeni bir şeyler üretin artık. Bıktım eski şeyleri ısıtıp ısıtıp tekrar önümüze sürmenizden...

...diyeceğimi düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz! Lanet olsun ki tam bir nostalji insanıyım. Hele ki çocukluğundan itibaren damardan Ghostbusters'la yetişmiş biri olarak bu oyuna karşı zayıf noktam var. "NEY, REMASTER'I MI GELİYORMUŞ?!" diyerek derhal atladım oyunun incelemesine. Pişman da değilim; 10 sene sonra bir daha Remaster yaparlarsa yine atlarım!

### Yine de...

Ama bir zahmet tekrar Remaster yapacak olurlarsa biraz daha özen göstersinler, olur mu? Daha oyunu açarken çökmeye başlamasını bir şekilde geçtim hadi (bkz. Kutucuk) ama 2009'dan kalma menü sistemi ve sinematikleri 2029'da hiç kimse kabul etmez bak, benden demesi. Dokular falan yüksek çözünürlüklü olmuş da menüler sanki Photoshop'ta çekiştirilerek büyütülmüş ve görsel oranı bozulmuş gibi duruyor. Keza sinematikler de girdiği anda sanki Netflix'te 1080p dizi izlerken kalite bir anda 480p'ye düşmüş gibi bir izlenim yaratıyor. İnternette bunu beleşe yapan yapay zekâlar var yahu, onlardan birine verseydiniz o hallederdi en azından.

Neyse, böyle gömüyorum ama oyun güzel mi? Üf, hem de nasıl! Kontroller de biraz fena yaşlanmış gerçi, biraz daha ince ayar çekseler daha iyi olurmuş. Ama öyle bir senaryo, öyle bir sinematiklik var ki oyunda, kaptırıyorsunuz kendinizi bir anda. Hele ki serinin hayranıysanız.

### Ghostbusters 3

Öyle "The Video Game" falan diye mütevazılık ettiğine de bakmayın, bayağı bildiğiniz Ghostbusters 3 bu. Zaten ikinci filmin bitiminden iki sene sonra geçen hikâyesine de filmlerin yazarları (ve aktörleri) olan Dan Aykroyd ve Harold Ramis ikilisinin kalemi değmiş yine. Hatta söylentilere göre bir türlü yeşil ışık alamayan üçüncü filmin senaryosu oyuna uyarlanmış. Eh, orijinal kadro da serinin alamet-i farikası esprilerle seslendirme yapmak için eksiksiz yerini alınca gerçekten çok orijinal, çok nefis bir formül çıkmış ortaya. Ama bu kadarı zaten 2009'da çıktığında da vardı. *Remastered* versiyonu onu bir tık daha öteye taşıma konusunda biraz kolaya kaçmış.

Yine de gerek standart aksiyon oyunlarından farklı ve kendine has oynanışı, gerekse atmosferini bu kadar iyi vermesiyle Ghostbusters seven herkesin MUTLAKA şans vermesi gereken bir yapım olmuş. Oturup da oynamaya niyetiniz yoksa da açın bir yerden sinematiklerini falan izleyin de, asla beyaz perdede izleyemediğimiz Ghostbusters 3 neye benziyormuş en azından onu görür, önümüzdeki sene gelecek yeni filmin en azından bunun yarısı kadar iyi olması için duacı olursunuz.

## OYUNUNUZ AÇILMIYORSA... KİMİ ARAYACAKSINIZ?

**Durun, kimseyi aramanıza gerek yok! Oyununuz açılırken bir anda çöküyorsa aşmanın kolay (ama saçma) bir yöntemi var. Tek yapmanız gereken... ses kaynağınızı değiştirmek. Ben kulaklık kullanırken oyunu açamadım mesela, monitörümün hoparlörüne vermem gerekti sesi. Bunu yapar yapmaz oyun pat diye açılıverdi; denemek için tekrar kulaklığa aldığım anda tekrar çöktü. Saber Interactive en son bir yama için uğraşıyordu, siz bunu okurken düzeltilmiş olabilir ama yine de aklınızda bulunsun.**




Aman diyeyim, dikkat edin de ışınlar kesişmesin!





- **Hikâyesi adeta üçüncü bir film yerine geçebilecek kadar iyi**
- **Orijinal kadro tam takım**
- **Oynanış mekanikleri türü için nispeten orijinal ve serinin ruhuna sadık**
- **Türlü türlü yeni ve ilginç ekipmanla hayalet avlamak keyifli**

**—**

- **Açıldığı andan itibaren bug'lar zaman zaman can sıkıyor**
- **Sinematikleri yenilemeyi unutmuşlar**
- **Görsel kalite dışında bir şeyi geliştirmeyerek kolaya kaçmışlar**

**7+**




### Son Karar

**Notunun biraz kırık olduğuna bakmayın, yenileme konusunda kolaya kaçtıkları için o. Yoksa Ghostbusters severler için gerçekten bulunmaz nimet!**

**TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Saber Interactive | **DAĞITIM:** Mad Dog Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Epic), 85 TL (XBL), 134 TL (PSN), 30 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** ghostbusters.fandom.com



"Benimle konuşurken gözlerimin içine bak."





# CODE VEIN

## Dark Souls'un animel... ÇAAAT!

ESER GÜVEN

Acaba kendime zorlu bir görev versem, "*Code Vein*'i yazıda bir kere bile *Dark Souls* ismi geçirmeden incelemeye çalış" desem başarılı olabilir miydim? I ıh, olamazdım, daha ilk dakikadan mission failed yazısı gelirdi ekrana. Esinlenmenin dibine vurmuş bir oyunu esinlenmiş olduğu, hatta yer yer öküz gibi kopya çektiği oyundan bahsetmeden tarif etmek mümkün değil sonuçta. Adamlar *Dark Souls*'un "prepare to die" (ölmeye hazırlan) lafını bile "prepare to dine" (yemek yemeye hazırlan) diye kendilerine yonttular da, daha neyin muhabbetini yapıyorum ben.

Kalkıp da burada Amerika'yı yeniden keşfetmeye çalışmaya, laf olsun diye *Souls* mekaniklerini anlatıp da yazıyı uzatmaya gerek yok. Bana da bir ara "aaa *Dark Souls*'un animelisi" cümlelerini görmekten gına gelmişti, cümlenin ortasında tokatı çakıp "yeter a aaa" diyesim geliyordu ama durum böyleyken böyle, oyuna gömdüğüm 50 saatin üzerinde sürenin ardından göğsümü gere gere kurabiliyorum ben o cümleyi: *Code Vein*, *Dark Souls*'un animelisi.

From Software, *Dark Souls* serisiyle oyun dünyasına damgasını vurdu, kendi ismiyle anılan müthiş bir alt tür yarattı. Haliyle bu türden yeni oyunlar da çıkacaktı, bunda bir sorun yok. Kimi bu serinin 3D estetiğini korudu, kimi 2D olarak uyarlamaya çalıştı. Robotlusu çıktı, adına *The Surge* dediler; samuraylısı çıktı, adına *Nioh* dediler; *Salt & Sanctuary*'de ruh yerine tuz topladık, *Unworthy*'de günah. Ama sıklıkla görüyorum ki burada amaç biraz da *Souls*'un ekmeğini yemek. Eh bu sefer de vampirler yesin değil mi, kana ekmek bandıra bandıra hem de.

### Hikâye çorbasına bir kaşık da siz sallayın

Size *Code Vein*'in hikâyesini detaylıca anlatmak istemiyorum. Oyun zaten bunu yapacak, gerek giriş kısmında, gerekse oyun boyunca gösterdiği parçalarla kafanızda aşağı yukarı bir hikâyenin belirmesini, Revenant'ların, Lost'ların, Queen'in, Miasma'nın BOR Parazitinin, Successor'ların ne olduğunu aşağı yukarı anlamanızı sağlayacak. O yüzden sadece ilginizi çekebilecek ölçüde minik (!) bir özet geçeceğim.



Dünyada Great Collapse, yani Büyük Çöküş diye bir şey olmuş. Ortaya çıkan dev dikenler insan nüfusunun neredeyse yarısını öldürmüş, şehirleri yok etmiş. Sonra bir sebeple BOR Paraziti kullanılmış, ortaya Revenant'lar çıkmış. Ölmelerinin tek yolu kalplerini yok etmek olan bu vampirler hafızalarını tamamen kaybetmemek, kana susamış Lost'lar haline gelmemek, çıldırmamak için mücadele veriyorlar ve bunun için de kana ihtiyaçları var. İnsan sayısı sınırlı, bu yüzden kan ihtiyaçlarını kan boncuğu meyvesi veren ağaçlar sayesinde gideriyorlar ama bunların da sayısı sınırlı olduğundan gruplar arasında devamlı bir çekişme var. Sonracığıma bu ağaçlar boncuk vermemeye başlıyor, ama karakterimiz özel bir vampir olduğu için bu ağaçların tekrar kanamasını sağlayabiliyor. Ağaçlar da yeraltından geçen damarlarla birbirine bağlı falan. Ha bir de Project Queen var, Revenant'ların direncini geliştirmek için üretilen bir proje ama başarısız olmuş ve Cruz isminde bir kadın, toplanan tüm organizmaların kanına maruz kalarak acayip bir güce kavuşmuş. Sonra bu hatun çıldırmış, dünyayı miazma denen bir sis bulutu kaplamış. Bu sisi teneffüs eden Revenant'lar çıldırarak Lost'a dönüşüyor, o yüzden maske kullanmaları gerekiyor. Queen'i indirmek için büyük bir operasyon başlıyor, bulunan her cesetten Revenant'lar üretiliyor ki sayı üstünlüğüyle Queen yenilsin. Sonunda Queen'in kalbini yok ediyorlar ama a aaa, Queen ölmüyor! Queen kendini yenilemeye



başlayınca bunu parçalara ayırıp milletin içine saklıyorlar falan. Öffff, içim şişti yeter bu kadar!

*Code Vein*'in hikâyesi ve sunduğu mekanikler falan o kadar karışık ki, oyun resmen başlarda size deli gibi eğitim sunmak zorunda kalıyor. Göz korkutucu bir çeşitlilik var, Blood Code nedir, Vestige nedir, Gift nedir, nasıl absorbe edilir, nasıl kullanılır, nasıl maksimuma taşınır, Blood Veil'i de unutmayın, bakın daha Depths var falan derken öyle bir bilgi bombardımanı oluyor ki "ya ama ben kafam rahat biçimde oyun oynamaya gelmiştim ühü ühü" diyerek moral bozuyorsunuz. Bir oyunun ilk dakikalarında oyuncuyu bu kadar boğması güzel bir şey değil. Hatta sonrasında aslında bir şeyler bilmenin o kadar da mühim olmadığını, sadece oyuna ve aksiyona odaklanınca da misler gibi oynayabildiğimi görünce "naptın sen Bandai" demekten kendimi alamıyorum. Senin yüzünden kafadan önyargıyla başladım oyuna, eminim ki çoğu kişi de aynısını düşünecek.

## Ben bu karakter yaratma ekranıyla nişanlanırım arkadaş

*Code Vein*'e ilk başladığımızda bizi bir karakter yaratma ekranı karşılıyor. Çok ciddi söylüyorum, oyunu sallasınlar, bu editörü ayrı oyun yapsınlar, millet yine de alır. O kadar iyi, o kadar detaylı bir karakter yaratma kısmı var ki oyunun insanın dibi düşüyor. Hele bir de anime tarzı karakterleri seviyorsanız falan kendinizi cennette sanabilirsiniz. Reddit'te olsun, forumlarda olsun karakterlerini paylaşanlar var, bazılarını görseniz dibiniz düşer. *The Sims* halt etmiş :) Sevdiğiniz animelerdeki karakterleri bile aşırı benzeyecek şekilde yaratmanız mümkün, yahu resmen göz bebeğindeki yansımanın şeklini bile seçebiliyoruz.

En güzeli de (Eser bu cümlesine gelecek her türlü tepkiye hazırlıklıdır) oyunun seksüelliği bastırmaya çalışmamış, eleştirel akımlara kulağını kapamış olması. Evet, bu oyunda koca memeli kızlar var ve isterseniz bunlardan bir tanesini kendiniz yaratıp ana karakter yapabiliyorsunuz. Üstünüzde sadece sutyeni andıran bir zırhla etrafta dolaşabiliyorsunuz. *Code Vein* seksiliği geri plana atan bir oyun değil, animelerin stereotiplerini son derece başarılı biçimde kullanan ve bundan çekinmeyen bir oyun. Aramızda bu tür grafikleri, "yarı çıplak, aşırı büyük göğüslü ablaları" sevmeyenler de var (N'aber Onur?) ama ben seviyorum valla. Erkekleri de bildiğiniz anime güzeli zaten, parlak parlak çocuklar.

Grafiksel olarak *Code Vein*, Unreal Engine 4'le döktürüyor. Bu türün diğer örneklerinde gördüğümüz karanlık, kasvetli grafiklerden sonra böyle rengarenk karakterler, cıvıl cıvıl renkler insanın içini açıyor açıkçası. Karla kaplı bir bölgeye de gidiyor, alevlerle kaplı olana da, kumlarla dolu çölümsü bir yere de gidiyoruz, yeraltı tünellerine de. Bölge çeşitliliği ve belirttiğim o grafiksel 'aydınlık' gayet hoş olmuş. Hiçbir şeyini övmeyecek olsam da bu kısmını överdim sanırım oyunun.

## Aman da aman gözün mü korktu senin

Aslında az önce ben de sizin gözünüzü korkutmuş olabilirim biraz, oyunda çok fazla yeni kavram var çünkü. Ama bunların ne kadar basit olduğunu kısaca anlatacağım, böylece oyuna böyle pamuk gibi rahatlamış şekilde başlayabileceksiniz. *Code Vein*'i diğer Soulslike'lardan ayıran bir özellik var, o da esnek sınıf sistemi.

Normalde *Code Vein* dünyasında her karakterin kendi Blood Code'u var, bu aslında diğer oyunlarda gördüğümüz sınıflara denk geliyor. En başta karakter yaratırken Fighter, Ranger ve Caster arketipleri arasından seçim yapıyoruz ama bu hiç önemli değil, onlara saplanıp kalmayacağız çünkü. Bu üçlünün isimlerinden ne olduğu belli oluyor ama diğerleri için aynı şeyi söyleyemeyiz. Atlas, Prometheus, Eos, Demeter, Heimdal, Fionn, Harbinger, Mercury derken oyunda tam 34 farklı sınıf var.

## Örtmenim, Code Vein kopya çekiyo!

■ Esinlenmeyle kopya arasındaki ince bir çizgi vardır ya hani, Code Vein çizgi mizgi sallamıyor valla. Oyunun "nasılsa ben de Bandai Namco oyunuyum, bir şey olmaz" diyerek direkt Dark Souls'tan kopyaladığı çok şey var. Bonfire mekaniği, ölünce sahip olunan ruhları, pardon pusları kaybetmek gibi Soulslike serisinin temel özelliklerinden bahsetmiyorum bakın. Durun size birkaç örnek vereyim.

■ Dark Souls'ta köpekler vardı ya hani, koşarlar, üzerinize atlamalarına izin verirseniz geçmiş olsun. O aynı köpeklerden burada da var, hem de resmen bire bir aynı olarak :) Köpeği geçtim, kurt Sif bile var desem yalan olmaz. Görünce anlarsınız.

■ Ya Wheel Skeleton'ları hatırlıyor musunuz? Çok orijinal bir tasarımdır, içinde bulundukları dikenli tekerleklerle üzerinize yuvarlanan iskeletler; köşeye sıkıştırdılar mı, hele bir de birden fazlası sıkıştırdı mı geçmiş olsun. Aynısı Code Vein'de de var, yine aynı animasyonla üzerinize yuvarlanan dikenli, yuvarlak bir yaratık şeklinde hem de.





Yengeniz olur.



Gel kuçu kuçu!!! Bu oyunlara da illa ki bir dev köpek koyacaklar yani...






Anor Londo'ya kadar gelip de hatıra fotoğrafı çektirmeden olur mu?






■ Tavanda durup da tam altından geçerken üzerinize düşen, suda saklanan blob cinsi yaratıkları özlediyseniz sıkıntı yok, Code Vein'de âlâsını bulacaksınız.

■ Duvardan aniden çıkan eller ve yaratıklar mı dediniz? Sekiro'da da vardı bunlardan. Merak etmeyin, Code Vein'de de varlar.

■ Hafızasını kaybeden, yavaş yavaş insanlıktan geriye kalan her şeyden sıyrılan ve boşlaşan karakterler mevzusu tanıdık geldi mi? Dark Souls'taki Hollow'lar mı geldi aklınıza? Yok, ben Code Vein'deki Lost'lardan bahsetmiştim.

■ Ornstein ve Smough, Souls serisinin en unutulmaz boss'larından. O zaman Code Vein de size Blade Bearer ve Cannoneer versin, biri zayıf ve çevik, diğeri güçlü ama hantal ikili boss. Üstelik Depths haritasındaki versiyonda birini öldürdüğünüzde diğeri ölenin gücünü de alıyor :)

■ Depth demişken... Bloodborne'daki Chalice Dungeon'lar var ya hani. Anladınız siz onu.

■ Anor Londo kadar ikonik bir mekân zor bulunur, hem Dark Souls 1, hem de Dark Souls 3'te bu mekân nefeslerimizi kesmişti. Her karışını ezbere bildiğim bir şehirdir. Code Vein'de Cathedral of the Sacred Blood alanına girdiğinizde 'yok artık' diyeceksiniz, garanti veriyorum.



**Dark Souls'uma anime modu indirdim gibi bir oyun Code Vein ama Souls oyunlarındakinin aksine sağdan soldan hikâye fışkırıyor.**

Bu sınıfların bazılarını diğer karakterlerle konuştuğumuzda öğreniyoruz, bazılarını oyun dünyasında bulduğumuz hatıralar yoluyla, bazıları da oyunun hikâyesi sırasında veriliyor bize. Her bir sınıfın (Blood Code demeyeyim artık) bir sürü alt becerisi (Gift) var ve bir Blood Code seçtiğinizde açık olan tüm becerileri de kullanabiliyorsunuz. Bir beceride ustalaştığınızdaysa o beceriyi hangi Blood Code'u seçerseniz seçin kullanmak mümkün.

Örneğin Mercury sınıfında silahımızı elektriklememizi sağlayan Lightning Weapon becerisi var. Bu beceriyi kullanmak için Mercury'i kuşanmış olmamız lazım haliyle. Ancak bu sınıfta belli bir süre düşman öldürdüğümüzde o beceride ustalaşıyoruz, bu da mesela Astrea sınıfına geçsek bile bu beceriyi kullanabileceğimiz anlamına geliyor. Oyunda istediğimiz saniyede sınıf değiştirebiliyoruz, savaş ortasında bile değiştirebilirsiniz yani. Sınıf değiştirince o sınıf için seçmiş olduğunuz aktif ve pasif yetenekleri de hatırlıyor oyun, tüm kısayollarınız da ona göre değişiyor.

Oyunda seviye atladığınızda "iki kere Strength coşturayım, azıcık da Dexterity kasayım, biraz da Willpower arttırayım" diye bir şey yok, tek yaptığınız genel seviyenizi arttırmak. O seviyenin sayısal özellikleri zaten belli, yani siz sınıf değiştirince tüm istatistikler de buna uygun biçimde değişiyor. Örneğin biraz tanklık yapayım derseniz Atlas'a geçiyorsunuz ve seviyenizce sağlığınız artıyor.



## Bu akşam üzerime ne giysem, hangi Blood Veil'i kuşansam

Bu ilginç denklemde devreye bir de Blood Veil denen giysiler giriyor. Bunlar hem zırh görevi görüyor, hem Drain saldırısının türünü belirliyor, hem de karizmatik görünüşleri var. Bu giysilerin karakterin istatistik özelliklerinden farklı olarak kendi scaling durumu var (bunun ne olduğunu *Souls* oyunlarından biliyorsunuz az çok). Yani eğer seçtiğiniz Blood Veil'in Strength Scaling değeri A ise, karakterinizin strength değerinden iyice besleniyor demektir ve bu da Drain saldırının gücünü etkiliyor. Ha Drain saldırısı kullanalım mı derseniz, ben laf olsun diye birkaç kez kullandım, bir daha da yüzüne bakmadım. Arkadan yaptığınız Backstab saldırılarındaki animasyonu da bu Veil'lerin türü belirliyor, onun dışında çok da önemsenecek bir durumları yok. Hangisinin tipini beğendiyseniz onu giyiverin, gitsin yani.

Blood Code, Gift ve Blood Veil üçlüsü inanılmaz bir kombinasyon çeşitliliği sunuyor. Bakın 34 sınıf var dedim, her sınıfta 10 taneye kadar çıkan Gift var, yanınıza seçtiğiniz yol arkadaşıyla birlikte kullandığınız özel Communal Gift becerileri var, 23 farklı Blood Veil var. Yani elinizin altında neredeyse 250 Gift var ve Blood Veil seçiminde de serbestsiniz. Farklı silah türlerini de hesaba kattığımızda olanları siz düşünün. Ancak tüm bu çeşitlilik öyle dramatik bir fark katmıyor oyuna, yani istediğiniz sınıfa geçip yine de çift elli çekici düşman kafasına indirebiliyor, istediğiniz sınıfa geçip bir yandan süngülü tüfeğinizle ateş ederken diğer yandan buz büyüsü yapabiliyorsunuz. Sınıflar tüm bunların güçlerini farklı biçimde etkiliyor, kimi beceri ve silahlara daha fazla bonus sağlıyor ama dediğim gibi sağlam bir esneklik var burada.

Soulslike denince insan zor bir oyun bekliyor, değil mi? *Code Vein*'se bu beklentiyi oyunun yaklaşık %90'ında boşa çıkarıyor. Çünkü yanımızda bir yol arkadaşı var. Ha isterseniz yol arkadaşınızı üste bırakır tek başınıza da takılabilirsiniz ama çoğu kişinin bunu yapacağını sanmıyorum. Dark Souls'u sadece belli boss'larda yanınıza NPC çağırabildiğiniz





değil de, baştan sonra o NPC eşliğinde oynayabildiğinizi düşünün. Üstelik yanımızdaki de öyle aptal bir NPC değil, gayet de güçlü, yeri geldiğinde tanklık yapan, yeri geldiğinde uzaktan seçmece düşman indiren bir NPC. İşte bu yüzden oyunda resmen tereyağından kıl çeker gibi ilerliyorsunuz, anca bazı yerlerde pusu kurmuş düşmanların arasında kaldığınızda veya dikkatsizlik kurbanı olarak çevresel tehlikelere kapıldığınızda (uçurumlar gibi) hafiften zorlanıyorsunuz o kadar. Hatta sağlığınız mı az, düşmanı üstünüze çekip işi NPC'ye bırakmanız bile mümkün oluyor, yeter ki o sırada aptalca bir şey yapıp ölmeyin. Dolayısıyla oyunun büyük kısmı pek bir mücadele hissi olmadan geçiyor. Çoğu boss'u tek seferde geçmek o kadar da iyi hissettirmiyor, inanın.

Oyunun zorlaşmaya başladığı kısımsa sonlarda, Ornstein - Smough benzeri bir boss'ta kendisini gösteriyor. İtiraf etmeliyim ki o ikilide bir saat falan harcadım, son boss da yine gücünden ve büyüklüğünden ötürü (biraz da kameranın sayesinde) normalin bir tık üstü zor olmuş.

## Hani verdiğin sözler, hani potansiyelin nerede

Zorluk eksikliği, akılda kalıcı düşman ve boss eksikliğiyle birleşince *Code Vein*'in tatmin edici bir oyun olduğunu söylemek mümkün değil. Tamam tasarımları farklı ama boss'ların çoğu birbirinin aynı hissettiriyor, aynı şekilde yuvarlanıp, aynı şekilde kaçıyor, yeteneklerine bile pek dikkat etmiyorsunuz. Şöyle söyleyeyim, oyunu dört kere bitirdim ve şu an düşününce aklımda "vay be" dedirtecek bir boss olmadığını fark ediyorum. *Souls* serisinin ikonik boss'larını düşünün, Gwyn'i, Artorias'ı, Midir'i, Bell Gargoyles'u, Nashandra'yı, Sif'i, Queelaag'ı. Bunların hepsi de karakterli, akılda kalan, özgün boss'lardı. *Code Vein*'inkilerse grafiksel olarak hoş, içeriksel olarak boş; büyük ölçüde birbirine benzeyen ve iz bırakmayan cinsten. Bu çok büyük bir eksi. Grafiksel olarak böylesine kuvvetli olup da mekanik olarak potansiyeli ziyan etmiş bir oyunla karşılaşmak üzücü be.

Oyunda bizim karakterimiz hiç konuşmuyor, tüm muhabbete anca mal gibi kafa sallayarak, arada bir elini falan uzatarak katılıyor. Hikâyenin anlatıldığı ara sahnelerde olsun, yeni insanlara tanıştığımız kısımlarda olsun resmen figüran gibiyiz. Oyunun yarısına kadar "bu oyunun başrolü herhalde Louis, biz de yanında gezdirdiği yancısıyız" diye düşündüm mesela. Bu sessizlik ve pasiflik yüzünden de hikâye için önemli bir karakter olduğumuz hissini bir türlü yaşamıyoruz. Halbuki seslendir şu ana karakteri, hikâyenin göbeğine oturt, bütünleşmemizi sağla. I ıh, yok.

Oyun dünyasında aslında pek çok ana hikâyeyle bağlantılı öykü var, üste tanıştığımız karakterlerin geçmişleri, onların hayatındaki insanlar falan. Vestige denen parçacıkları bulup koca memeli yol arkadaşımız Io sayesinde bu parçacıklarda saklı hatıraları izleyebiliyoruz. Bu hatıralar bize sahiplerinin geçmişleriyle ilgili önemli bilgiler veriyor ve hikâyeyi daha iyi anlamamızı sağlıyorlar. Ama olay şu ki, Vestige toplamak tamamen opsiyonel ve çoğu da arayıp didikleyip bulmanızı gerektiriyor. Bunu yapmadığınız taktirde de hikâyede havada kalan tonlarca parça oluyor maalesef. Hatıra sahnelerinde koşma özelliğinin olmaması, yavaş yavaş izlemek zorunda olmak, her seferinde arka planda aynı dramatik fon müziğinin çalması derken hikâyeyi öğreneceğim diye tuhaf bir işkenceye maruz kalıyor aslında insan. Ha bir de oyunun müzik bakımından kısırlığı var ama olur da oynarsanız bunu kendiniz görün. Sadece şunu söyleyeyim, hani Hababam Sınıfı'nda bir müzik vardır, yavaş çalarsınız hüzünlü, hızlı çalarsınız keyifli sahnelere eşlik eder ya. Hababam *Vein* de aynı şeyi yapmış. Sadece ve sadece Successor of Throat'a yaklaştığımız kısımdaki müzik müthiş, gerisindeyse akılda kalıcılık yok yine.

Övdüm mü, gömdüm mü anlamamış olabilirsiniz. Ancak ortada 250 lira parası bayılmanız gereken bir oyun var, o yüzden gerekli uyarıları yapmış olmak istedim. Oyunun büyük bir kısmında "lan artık bundan sonra Soulslike oyunları da From Software yapsın" diye düşünür halde buldum kendimi, çünkü From'unkiler dışında, *Nioh* haricinde o seviyeye yaklaşabilen başka yok (2D olanları da tenzih edeyim). E *Code Vein* de o oyun değil. Ne yapsın insanlar, benim gibi hayal kırıklığı mı yaşasınlar? Ha ama sıkıcı mı? O da değil. Gideri var. Yoksa neden aynı oyunu 4 kez bitireyim, tüm başarımlar için kasayım, manyak mıyım (aaa lütfen ama, çok ayıp)? Dolayısıyla Soulslike türündeki oyunlara şans vermeyi sevenlerdenseniz *Code Vein*'i de bir şekilde seversiniz bence ama bir yandan da potansiyelini tuhaf tuhaf harcadığı için lanet de okursunuz. Böyle de konumlandırması karışık bir oyun işte bu, ne yapayım yani?



Oyundan sonra kariyerlerine black metal grubu olarak devam edecekler.



- Oyunun grafik yönetimi gerçekten çok başarılı
- Bu nasıl bir karakter yaratım ekranıdır?
- İstediğin zaman sınıf değiştirebilme özelliği iyi düşünülmüş
- Haritalandırma ve yol izleri oldukça iyi
- Derinine inince güzel bir hikâyesi var aslında

−

- Boss ve düşmanlar birbirlerinden pek farklı hissettirmiyor
- Ana karakterimizin sessizliği fazla pasif olmasına yol açmış
- İyileşme animasyonu çok yavaş
- Anı sahnelerinde ağır ağır ilerlemek sıkıcı
- Müzikler genel olarak çok tekdüze
- Anlamsız zor bir karakter geliştirme sistemi var

**7**



Son Karar

**From Software'in elinden çıkmayan Soulslike oyunları o aradığımız tadı veremiyor, artık bu konuda eminim.**

**TÜR:** Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (Steam), 299 TL (PSN, XBL)
**YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** codevein.fandom.com





Mecha yumruk tokuşturma zamanı!!

# THE SURGE 2

## Exo-Skeleton değil Efso-Skeleton

ONUR KAYA

Deck 13'le tanışmam zamanında ilk *Dark Souls* klonlarından *Lords of the Fallen*'la olmuştu. 18 tekerlekli kamyon altında kalmış gibi bir senaryosu olmasının dışında oyunu severek oynayıp "bu adamlarda iş var" diyerek ayrılmıştım *Lords of the Fallen*'dan. Sonra amcamlar durmamış bir de gidip *The Surge*'ü yapmışlar, alt türü fanteziden bilimkurguya çekmişler. Ancak ikincisi oynayabildiğim *The Surge* serisine bakıyorum da, gayet iyi olmuş bu. Var olduğu belli olmayan bir ihtiyaç karşılanmış.

### Elimden tut demiyorum tamam da...

Oyunumuz The Defrag adı verilen, Nanite isimli maddenin kaynağı olduğu bir hastalığın kol gezdiği Jericho City'de geçiyor. İsimsiz karakterimiz de uçağı bu şehre düştüğünde şehrin derdini derdi eylemek durumunda kalıyor ve ufak bir kıza dair görüler görmeye başlıyor. Bu imgeleri takip ederek maceramıza başlıyor ve *Dark Souls*'a kıyasla daha kolay çözülebilen, daha direkt, ancak onda olduğu gibi oynanışın önüne geçmeye kasmayan bir hikâye içinde buluyoruz kendimizi. Bu noktada oyunun ilk ve belki de tek büyük eksisi gözümüze çarpıyor; hikâyeyi çözmek ve anlamak kolay olsa bile, oyun içinde takip etmek değil.

*Dark Souls*'un çok daha akıllıca tasarlanmış bir görselliği olduğundan, gitmeniz gereken yerleri çözmeniz çok daha kolay oluyordu. Bazı yerleri henüz girmemeniz gerekirken, geçiş kapalıyken bulduğunuzda sunum ileride zaman gelince onları hatırlamanızı sağlar ve azıcık düşünerek yolunuzu bulursunuz ya, işte o *The Surge 2*'de yok. *Code Vein*'de mekânları gereksiz yere karmaşık yapma sevdası alıp başını gitmişken burada tam tersine haritalarda yol bulmak kolay ama hangi haritaya gideceğinizi kestirmek zor. Ajandamız tek bir cümleyle görevlerimizi anlatmak ve hangisi ana görev onu bile söylememek odunluğundan mustarip. Görevin adı çıktığında baktınız baktınız yoksa rehberlere bakmadan mümkün değil yol bulamıyorsunuz. Dalgın bir insan olduğumdan senaryoyla alakalı diyaloglarda cümle kaçırıp gerçekten delirme noktasına geldiğim çok oldu. Uygun yazılı rehber bulamamıştım o ara, neyse ki Fextralife rehberi yardımıma yetişti de oyunda ilerleyebildim. Yoksa açık ve net saç baş yolardım.

Sistem ihtiyaçlarının biraz gereksiz yüksek olmasını bir kenara koyarsak, oyunun kalan her şeyi bir artı. Savaş mekanikleri karakter sahibi, uzuv koparma sistemi gayet düzgün çalışıyor ve bitirme hareketleri savaş içi animasyonlarıyla yumuşak şekillerde birleşiyor. Uzuvlara odaklı saldırıp o uzuva özel geliştirme parçaları toplayabiliyor olmak farm olayını hedefli bir hale getirdiğinden akıllıca düşünülmüş. Düşman çeşitliliği çok yüksek olmasa bile sayıca yeterli olan bölüm sonu savaşları gayet keyifli, evre evre saldırılarını değiştirmeleri, belli şartları karşılayarak öldürdüğünüzde "Hardcore Kill" sayılması ve daha farklı, güçlü silahlar ediniyor olmamız güzel. Etraftan aldığımız görevler de bize gayet ilginç eşyalar kazandırabiliyor.

Gelişim sistemi de akıllıca tasarlanmış, sınırlı sayıda sağlık iksirine sahip olmak yerine savaşarak doldurduğunuz enerji barlarını kullanarak kendinizi iyileştiriyor ve bitiriş hareketlerinizi yapıyorsunuz. Doğru anda, doğru yöne blok yaparak Stamina kaybetmeden güçlü karşı saldırılarda bulunabiliyorsunuz ki bu sistemi kullanmak da epey keyifli ve yer yer zorunlu. Tüm bunların arasında abartı kalan, dozajı kaçıran bir detay olmuyor ve genel olarak oyunun çetinliği de *Dark Souls*'a kıyasla daha kibar. Tecrübe puanlarınızı seviye atlamaya yetecek kadar topladığınız zaman gelene kadar Medbay'lerde depolayabiliyorsunuz mesela. Ayrıca menzilli saldırılardan da yoksun değilsiniz, drone kullanıp o yaklaşmaya çok korktuğunuz yüksek seviyeli düşmanın sağlığını ufak tefek eritebiliyor veya son darbesini vurabiliyorsunuz.

Senaryo daha kolay izlenebildiği, dövüşler de en azından pratik özelliklerle rahatlaştığı için "Souls anksiyetesine" sahip olmayan bir oyun *The Surge 2*. Bu hayat memat telaşını arıyorsanız tatmin edemeyebilir ama eğer *Dark Souls*'un daha pratik, daha tempolu bir haline hayır demeyecek kafadaysanız tam aradığınız oyun olacağını garanti ederim.

**+**

- Aksiyon tok ve çeşitli
- Animasyonlar güzel
- Bölüm sonu savaşları keyifli
- Soulsborne'lardan farkları yersiz değil

**−**

- Grafikler performans yetersizliğini haklı çıkarmıyor
- Görev bilgilendirmesi berbat



**7+**




**Son Karar**

**Çeşitlilik seviyesi yerinde bir Soulsborne alternatifi.**

**TÜR:** Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Deck 13 | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 190 TL (Steam), 260 TL (PSN, XBL)
**YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** thesurge2.wiki.fextralife.com

# UNTITLED GOOSE GAME

## Ah, şu dünyaya kırlarda koşan ve termos çalan bir kaz olarak gelmek vardı!!

GÜLHİS CANPOLAT

Hayatınızda hiç böyle oturduğunuz yerden güvercinlere, martılara bakıp da "Dostum, şu şehir tavuklarına da bak! Hiçbir naneyi umursadıkları yok! Keşke ben de böylesine umursamaz olabilseydim!" dediniz mi? (Demediniz mi?) Neyse, eğer ki böyle varoluşsal sancılar içine düşüp de insan olmanın ve davranışlarınızdan sorumlu tutulmanın daimî acısından sıyrılmak istediyseniz *Başlıksız Kaz Oyunu* size tam olarak da bu kaçışı sunuyor.

Henüz daha oyuna aylar varken YouTube'da ilk bölümünün bir oynanış videosunu görüp listeme eklemiştim *Untitled Goose Game*'i. Amaçsızca ortada dolaşıp sorun çıkarmak mı? At sepete! Genel olarak sevilecek bir oyun olacağını anlamıştım ama internet ahalisi tarafından bu kadar benimseneceğini öngörememiştim. Ama çıktığından beri üstüne meme'ler mi yapılmadı, fanart'lar mı düzülmedi... İnsanlar meğer kaos peşindeymiş!

### HONK!! HOOONK!!

Honk. *Untitled Goose Game*'de amacımız milletin hayatını mahvetmek. Tamam, belki bu biraz fazlasıyla basitleştirilmiş versiyonu ama genel olarak bu. Kaos. Karmaşa. Evet. Harika, tatlış bir kasabadasınız ve bir kazsınız. İşiniz insanlara zorluk çıkarmak ve piknik yapmak, alışverişe çıkmak gibi hayali planlarınızı gerçekleştirmek. Bu balkabağını çalıyorum. Neden? Öylesine. Bu tırmığı da göle atacağım ha, haberin olsun! Neden? Sana ne. Atarım atmam. Kazım ben.

*Untitled Goose Game* farklı bölgelerden oluşuyor. Her bölgenin kendine has bir yapılacaklar listesi var. Pabuç çal. Televizyona çık. Kendine bir kırmızı kurdele bul. Giy! Yapılacaklar listesini tamamladığınız zaman da diğer bölgeye geçebiliyoruz.

*Untitled Goose Game* oynanışı bakımından bir gizlenme, saklanma, plan yapma oyunu. İhtiyacımız olan eşyaları ele geçirebilmek için ses çıkarıp, karmaşa yaratıp insanların dikkatini farklı yere çekmemiz; eğilip masaların, sandalyelerin altına saklanmamız; istediğimiz nesneyi elimize geçirir geçirmez de topuklamamız gerekiyor.

Bütün bunları yapmanın da birden fazla yolu var elbette ki. İster başka bir nesneyle dikkat dağıtın, ister insanların iş yapma sıralarını ezberleyip farklı tarafta meşgul oldukları anda sessizce eşyaları yürütün, sonuç itibariyle her şey sizin nasıl oynamak istediğinize kalmış. Her bölümde de farklı zorlukta görevler var. Örneğin birisini kovalayıp bir yere hapsetmek tek adımlık kolay bir görevken, kazlardan nefret etmeyi kendine yaşam amacı olarak belirlemiş birisinin burnunun altından bir iki havuç çalmak çok çetrefilli olabiliyor. Kasaba içinde ilerledikçe de bölümde farklı yerlere girip çıkabileceğiniz noktaların, bir araya getirmeniz gereken nesnelerin arası açılıyor.

### Paytak yürüyorum! Suç işliyorum!

Hiçbir yaptırım uygulanamıyor çünkü ben bir kazım!! Yönetmen Nick Disseldorp bir röportajında oyunun bir şaka sonucu doğduğunu söylüyor. *Untitled Goose Game*'den önceki oyunları *Push Me Pull You*'yu bitirdikten sonra oturup şimdi ne yapsak diye düşünüyorlarken tasarımcıları Stuart Gillespie-Cook grup mesajı olarak bir kaz fotoğrafı gönderiyor ve diyor ki, bu! Ve kazlar hakkında bir konuşma alıp yürüyor. Ne kadar paytaklar! Ne kadar ifadesizler! Sahi, insanlar neden kazlardan korkuyor?

Ve ortaya her oynayanın favorisi haline gelmiş, zaman kısıtlaması ya da yaptıklarınızın sonuçlarını düşünmeden amaçsızca sorun çıkarabileceğiniz *Untitled Goose Game* çıkmış. Hem ne yapabilirler ki? Kesip yiyecek halleri yok ya, kaz eti kuru olur hem canım. Ha çıkmadan! Bu diş fırçasını da kaptım bu arada, aramayın daha.



« Kazdan kaçabilirsiniz ama kazdan saklanamazsınız!



- Bir kaz olmak asla sıkıcı değil
- Sade, keyifli tasarımı
- Uğraştıran görevler, eğlendirmek için sadece komediye sığınmıyor
- Müzikler

−

- Bazı bulmacaları kafanızda çözseniz de hayata geçirmek için çok kısa zamanınız var
- KAZLAR SABUN KULLANMAZ GERİ VER ONU YAA!!

**8**




**Son Karar**

**Hem fikir eğlenceli hem de oyun mekanikleri başarılı.**


Yaa, al tabi süpürgeni. Diğer telsizi kovalarsın!





**TÜR:** Bulmaca / Gizlilik | **YAPIM:** House House | **DAĞITIM:** Panic Inc. | **DİJİTAL İNDİRME:** 33 TL (Epic), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/untitledgoosegame









# INDIVISIBLE

## Hepimiz birimiz için

ENGİN VURAL

*Indivisible*'ın yaklaşık 2 yıl önce betasını oynamış, "buradan iyi bir şeyler çıkacak gibi sanki" diye düşünmüştüm, ne kadar süredir geliştiriliyor varın siz hesap edin :) Nihayet bekleyiş sona erdi, kendisiyle buluşma şerefine nail olduk efendim.

### Üçüncü gözümüzü açalım

Oyunumuz, bir grup kahramanın büyük bir tehdide karşı mücadelesiyle başlıyor. Ekibimiz bu isimsiz düşmanı alt ettikten sonra içinde bulunduğumuz zaman ve mekân değişiyor, kendimizi şirin bir köyde buluveriyoruz. Kahramanımız Ajna, sevimli bir hanımefendi. Kendisi ergenlik çağlarında olunca biraz atarlı giderli tabii, babası Indr'le dersleri esnasında bunu açıkça görüyoruz (dönem dönem evde biz de kızçeyle bu sahneleri tecrübe ettiğimizden mi nedir bilmem hemen ısınıverdim olaya :)) Ajna'nın dengesini tutturamadığı, ger vitessiz konuşmasının ardından Indr köye doğru yol alıyor. Bir süre sonra biz de özür dilemek üzere peşine düşüyoruz. Gelin görün ki, köyden dumanlar yükseldiğini fark ediyor; oraya vardığımızdaysa her yerin yakılıp yıkıldığına, Indr'in de can vermek üzere olduğuna şahitlik ediyoruz. Tabii atarlı prensesimiz Ajna hemen dalıyor babasının katili Dhar'a. İlk başta 'yahu koskoca komutanı nasıl alt etsin bu kız' diye geçiyor aklımızdan, ama bir de ne görelim; bizim küçük kızımız büyümüş de komutanı ayağının altına, yok yok zihninin içine alır olmuş!

O da nasıl oluyor diyeceksiniz, hemen anlatayım. Ajna'mız, açıveriyor üçüncü gözünü, iç dünyasına misafir ediveriyor sağda solda gördüğü birbirinden renkli karakterleri. İlk misafirimiz de babası Indr'in katili Dhar oluyor. Ajna böyle bir yeteneği nereden edinmiş? Yıllardır babasına merakla sorduğu ve cevabını alamadığı annesi neyin nesi, kimin fesidir? Peki 'Ölümün ve Yeniden Doğuşun Kraliçesi, Tanrıça Kala'nın bizimle derdi ne? Pek çok soru eşliğinde başlıyoruz maceramıza. Sonrasında da yeri geliyor güldüren, yeri geliyor hüzünlenebileceğiniz sahnelerle güzel bir finale doğru yol alıyoruz.

### Platform, aksiyon, RYO... Hepsi bir arada tek bir oyunda!

Oyunun hikâyesi ve renkli karakterleri gibi oynanışı da ilgi çekebilecek düzeyde. Harita boyunca yol alırken bir platform oyunu tecrübesi sunarken çatışma sahnelerine geçtiğimizde aksiyon/RYO haline geliveriyor *Indivisible*. Harita yapısı, keşfedilecek kısımlar, karakteriniz geliştikçe erişilebilir olan bölümler vs.'yle metroidvania tarzını da anımsatıyor zaman zaman.

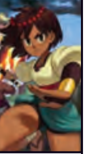
Savaşlarda sıra tabanlıyla gerçek zamanlı çatışma mekaniklerinin bir karması söz konusu. Ajna'nın yanına en fazla 3 karakter daha dâhil edebiliyoruz. Onlarca karakter arasından hangilerini ekibe alacağınıza bağlı olarak savaş taktiğiniz de değişiyor haliyle. Ekibinize ilk katılanlardan Razmi, şahsen en sevdiklerimden oldu, diyalogları epey eğlenceli kendisinin. Şifacımız Ginseng & Honey, okçumuz Zebei, korsanımız Baozhai ve diğer renkli karakterlerin arasından sizlere hitap eden, yakın bulacağınız birileri illa ki olacaktır.

### Bize ayrılan sürenin sonuna geldik

Gelelim oyunun can sıkabilecek yanlarına. Başlangıçtaki savaşlarda bir miktar zorluk olsa da ilerleyen bölümlerde, karakteriniz gelişip yeni özellikler kazandıktan sonra epey kolaylaşabiliyor. Bu da savaşlardan öyle muzaffer edasıyla ayrılmanıza mâni oluyor. Savaşlar da bir yerden sonra tekrara düşebiliyor.

Oyunda işlenememiş bir potansiyel var. Örneğin karakterler arasındaki etkileşimin üzerinde biraz daha durulabilir, her bir karakterin hikâyesi daha fazla işlenebilirmiş. Yarım bırakılmışlık veya daha doğru bir ifadeyle tam olarak hazır olmama durumu harita ve bölüm tasarımlarında da gösteriyor kendini.

Olumsuz kısımları da aradan çıkarttığıma göre gelelim son sözlere. Farklı oyun türlerinden aldıklarıyla, Doğu efsanelerinden izler taşıyan karakterleriyle, her ne kadar zaman zaman rutinleştiği yerler olsa da hikâyesiyle *Indivisble* bu yılın başarılı bağımsız yapımlarından birisi. Bir indirimde denk gelirseniz affetmeyin derim.



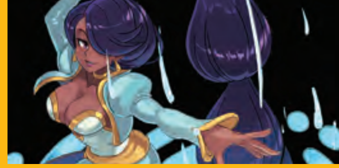
## Indivisible ve Doğu Folkloru

**Indivisible, karakterleri, mekânları ve etrafta denk geldiğimiz hikâye parçalarından edindiğimiz izlenimlerle başlangıç anından itibaren Doğu folklorundan, efsanelerinden izler taşıdığını hissettiriyor. Bunlardan bir buket sunmuş olayım, gerisini keşfetmek de size kalsın:**



**GOLEM:**
Kendisi İbrani folkloruna ait bir figür. Nitekim efsanelerde de zikredildiği haliyle golemimizin yüzünde İbranice "emet" (hakikat) yazdığını görüyoruz. Burada ilk harfi çıkarttığımızda da "met" (ölüm) ifadesine ulaşılıyor. Ölüm ve hakikatin iç içe geçmişliğiyle ilgili bir gönderme var efsanelerdeki bu isimlendirmede ve benzer bir durumu oyunumuzda da görmek mümkün. Sonuçta Ajna'nın yolculuğu da bir hakikat arayışıydı bir yerde ve içinde ölümü de barındıran bir yolculuktu. Ölümde gizli hakikati keşfedebilecek miyiz acaba?

**KALA:**
"Ölümün ve Tekrar Doğuşun Tanrıçası Kala" demiştik hatırlarsanız. 'Kala', Sanskritçe 'zaman' anlamına geliyor. Ölümü de yeniden doğuşu da zaman kadar iyi özetleyebilecek çok az şey olsa gerek. Oyunun hikâyesindeki yeri de zaten bu ismin hakkını veriyor.



**THORANI:**
Budist inanışında yeryüzü tanrıçalarından birisi olan 'Phra Mae Thorani' veya diğer adıyla 'Dharani'den esinleniyor. Budist törenlerinin Thorani'ye ithafen yapılan 'Su Seremonisi' diye bir ritüel bulunuyor, bir bardaktan vazoya damla damla su boşaltılıyor. Oyunumuzda da Thorani'nin saçlarından savrulan su damlaları buna bir gönderme içeriyor olabilir, ne dersiniz?



**BAOZHAI:**
Korsanımız Baozhai'nin, Çinli korsan Ching Shih'ten (Madam Ching) esinlendiği söylenebilir. İsmi de zaten Çince patlama (baozha) kelimesini anımsatıyor. Karakterimizin renkli kişiliği de bu ismin hakkını verebilecek düzeyde.



**GINSENG & HONEY:**
Kendileri ekibimizin şifacısı olur efendim. Herhalde bütün doğu kültürlerinde adam otu ile bal şifalı kabul ediliyor olsa gerek, değil mi? Oyunda da şifalı otlar ararken karşılaşıyoruz kendisiyle. İçlerinde herhalde en bariz gönderme budur.



**ZEBEI:**
Bizlere tanıdık gelebilecek bir karakter. Kendisi Moğollardan esinlenerek oluşturulmuş. İsmi Cengiz Han'ın komutanlarından birisinden mülhem; bizler onu Kurt Cebe (Jebe veya Çebe olarak da anılıyor) olarak biliyoruz. Okçuluktaki maharetiyle efsaneleşmiş bir savaşçı. Zebei'nin okçuluk hüneri de buradan geliyor herhalde.

**Farklı türleri bir araya getirip böylesine rahat alışılır bir oynanış sunmak da bir meziyet.**





- Hoş görsel tarzı
- Çeşit çeşit karakterleri
- Doğu kültüründen esintiler, efsanelere yaptığı göndermeler
- Ses ve müzikleri

**—**

- Potansiyelini tam kullanamadığını hissettiriyor
- Tekrara düştüğü yerler var
- Fiyatı biraz yüksek

**8**



### Son Karar

**Ajna'nın, intikam hikâyesi gibi başlayıp sonra başka boyutlara varan yolculuğu gayet renkli bir macera vadediyor.**

**TÜR:** Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Lab Zero Games | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 104 TL (Playstore, tinyurl.com/ogz-145-ind-playstore), 115 TL (Steam), 179 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** indivisible.fandom.com







# FIFA 20

## Aynısının laciverti, moru, turuncusu, sarısı ve kırmızısı

YASİN İLGÜN

EA Sports'un *FIFA* serisini yıldan yıla katledişine şahit olduğum için gerçekten üzülüyorum sevgili Oyungezerler. *FIFA 10*'la uzun bir aradan sonra doğru yola giren ve piyasayı silip süpüren seris, bana kalırsa *FIFA 17*'den itibaren oynanış olarak gerilemeye başladı. *FIFA 18*'i hariç tutmak istiyorum aslında, ama şöyle bir düşününce *18*'in de artısı kadar eksisi vardı sanki. Tabii bu gerilemenin öncesinde bir de duraklama dönemi var ama konuyu da lastik gibi çekmeye gerek yok. Sanırım beni her anlamda mutlu eden son iki *FIFA* oyunu *14* ve *16*'ydı.

*FIFA 20*'de de oyuna gerçek anlamda yenilik katan hiçbir şey yok. Birkaç minik geliştirme ve Volta Futbol, yani salon futbolu dışında aynı tas aynı hamam ilerliyorlar. Hatta önceki oyunlardan gelen pek çok hatayı da düzeltmeden yeni özellikler ekliyorlar, bu da oyunu daha da kaotik bir hale getiriyor. Bu hatalar genel olarak kariyer modunda toplansa da oyunun en popüler modu FIFA Ultimate Team'de de boy göstermeden duramıyor.

Oyunun topluluğu her yıl olduğu gibi yine ikiye bölünmüş durumda, zira bir kesim *19* ve *20* arasında dağlar kadar fark olduğunu savunurken diğer kesimse aynı oyunu oynadığımızı iddia ediyor. Ben ikinci grupta kaldım, zira senelerce *FIFA* modlamış biri olarak yapımcı firmanın yaptığı minimal değişiklikleri "tazelik" havasında tekrardan nasıl sattığını biliyorum. Bizlere yenilik gibi gelen çoğu şey aslında oyunun "slider" dediğimiz ayarlarından fazlası değil. Kendi oyun menümüzde de bulabileceğimiz bu özellik ayarlarıyla yapay zekâya daha farklı oyun oynamalarını söyleyebiliyoruz. Keza zorluk seviyeleri de aslında bu arkadaşların arka planda oyun motoru tarafından kontrol edilmesiyle gerçekleşiyor. Yapay zekâ kontrolündeki oyuncunun hızından oyun görüşüne, şut gücüne vb. kadar her ince detay bu ayarların arkasında yatıyor. Ne yazık ki *FIFA* geliştiricileri de her yıl bu ayarlarla oynayarak rekabetçi ortamın dinamiklerini değiştiriyorlar, yani aslında denge düzenlemeleri yapıyorlar. Bu da oyunu yeni yapmıyor takdir edersiniz ki.

Ha tabii bir de kesin gol yöntemi seneden seneye değişiyor onu da unutmamak lazım. *18*'de arka direğe orta kafa gol yerini yerden sert şuta (low driven) bırakmıştı, *19*'daysa zamanlamalı plaseler neredeyse %100 oranında gol oluyordu. Haliyle skora direkt etki eden bu değişimler de oyuncuların gözünü boyamada pay sahibi ve artık bunların kasıtlı yapıldığını düşünmeye başladım. *FIFA 20*'de bu konu kör göze parmak olmasın diye belki de, biraz elden geçirilmiş gibi duruyor. Şu ana kadar kesin gol yöntemine denk gelmedim. Belki seneye geri dönüş yapar.

Haklarını da yememek lazım gerçi, her yıl yeni bir animasyon sistemi ve yeni bir fizik motoru gelişimi sunuyorlar. Oyuncular nispeten daha otantik bir hava sunuyor diyebiliriz, ama buz pateni yapar gibi gözüktükleri anlar da azımsanamayacak kadar çok.

Son yazılarımda oyunların negatif yönlerinden başladığımı fark ettim, bunun sebebi de büyük oranda değişen ekonomimiz. Oyunlar bizim için ekstra pahalı olduğundan paramızı hak ediyorlar mı bunu masaya yatırmak istiyorum ve caydırıcı yanlarından başlıyorum. Yoksa *FIFA 20* tamamen at çöpe tadında bir oyun değil. Piyasadaki tek rakibi *PES*'ten de pek çok açıdan önde. Özellikle lisanslar ve rekabetçi oyun ortamı konusunda *PES* rakibinin yanına bile yaklaşamıyor.

### Kariyer modu için almayın

*FIFA* serisinin en büyük kanayan yarası kariyer modu olmaya devam ediyor efendim. Oyunun çıkış haftasında kariyer modu oynanamaz haldeydi. Hatta Reddit'te uzun mu uzun bir hata listesi çıkarmışlardı, o listeyi buraya taşımaya çalışsam karakter sınırına takılırım, siz düşünün halini. Hatta EA Sports da hayranların isyanlarına sessiz kalmadı ve özrü kabahatinden büyük bir açıklama yaptı. Hataların farkında olduklarını ve düzelteceklerini, ama bunun kısa vadede gerçekleşemeyeceğini söylediler.





Zaten çevrimdışı modlara pek özen göstermiyorlar uzun süredir. Şöyle bir 10 sene geriye gidince eski *FIFA*'ların çok daha detaylı kariyer modları olduğunu görebilirsiniz. Biz onlardan daha fazla özen beklerken büyük bir kitlenin hâlâ severek oynadığı bu modu öldürme çabaları üzücü oluyor.

UEFA lisansları alınınca kariyerin üzerine düşerler diye bekledik, umduk, ama nafile çıktı. Avrupa Ligi maçlarına turuncumsu filtreyi bas, Şampiyonlar Ligi maçlarına da mavi filtreyi bas ve çık yapmışlar. Bu moda *FIFA 20*'de de devam ediyor. Avrupa'da mücadele ediyorsanız da fikstür çakışmaları hâlâ deli gibi gerçekleşiyor. Hele bir de İngiltere liglerinden birindeyseniz kupa maçı, lig maçı ve varsa Avrupa maçı üç gün üst üste bile olabiliyor. 1 haftada 5 maç oynadığım oldu yahu. Hoş Süper Lig tarafı da başka saçmalıklar içermekte. Üst üste 2 maç oynayıp sonra hafta sonu lig maçı oynayıp gelecek 9 gün boyunca maç yapmadığınız oluyor ve hayır milli aradan dolayı falan değil. Oyun bildiğiniz fikstürü sıkıştırıp sonrasında da açık bırakıyor. Haliyle oyuncularınızda ciğer kalmıyor ve üst üste sakatlıklar yaşanıyor.

Şu ana kadar dört farklı transfer dönemini oynadım ve birbirini tekrar eden ve gerçekçilikten bir hayli uzak transferlere denk geldim. Büyük kulüpler hem para harcamıyorlar hem de yıldızlarını ellerinden çıkarıyorlar. Tuhaf bir şekilde bu büyük kulüpler yine lig ve Avrupa maçlarında as oyuncularını oynatmak yerine genelde isimsiz gençleri tercih edip saçma sapan sonuçlar alıyorlar. Manchester City iki sezon üst üste ilk 5 dışında kaldı. Bir sezon uzun müddet boyunca Watford'a karşı şampiyonluk savaşı verdim ve en yakın rakibimiz de Leicester City'di. Haydi Leicester bir şampiyon ve kadrosu o kadar kötü değil de Watford nedir yahu? Klopp'un ve Pep'in takımlarına n'oldu? Bir sezon olsa neyse de ikinci sezonda da sürünmeleri oyunun tadını gerçekten kaçırıyor. Hayır bakıyorsunuz diğer büyükler de aynı kafada hareket ediyorlar. Bayern'de adını sanını duymadığınız gençler oynuyor ve hani iyi falan da oynamıyorlar. İki sezon geçmeden tüm Avrupa'da büyüklerle küçükler yer değiştiriyor.

Taktik ekranları da hâlâ aynı düz hatalarla can çekişiyor. İstediğiniz formasyonu koruyarak B planı taktiğine geçiş yapamıyorsunuz. Ne kadar önceden ayarlasanız da oyun içerisinde taktik değiştirdiğinizde oyuncularınız özelliklerine ya da sizin tercihinize göre değil otomatik şekilde yeniden diziliyorlar. Tüm bu sıkıntıları elle çözdükten sonra (oyunun turnuvalarında bile ezelden beri durum bu ne yazık ki) bile gözden kaçan bir sürü küçük sıkıntı düzenli oyuncunun canını sıkıyor.

*FIFA*'nın kariyer modu konusunda zirve noktası bence *FIFA 16*'ydı, ama onun sebebi de dibine kadar modlanabilir hale gelmiş olmasıydı. Yani yapay zekânın mantıklı transferler yapması ve doğru kadroları oynatması için olan modlardan tutun da her sezona farklı formalar, bin bir oyuncu yüzü vb. say say bitmeyecek içerik vardı. Keza Avrupa Ligi ve Şampiyonlar Ligi modları da mevcut. Evet zamanlamalı bitiricilik ve yerden sert plaseler ya da yeni oyuncu koşu animasyonları yok belki, ama kariyer oynayacaksam *16*'ya dönmeyi tercih ederim. Kadroları güncelleyen ve oyunu aktif tutan bir ekip yanılmıyorsam hâlâ mevcut.

## Ultimate team'de içeriğe doyuyoruz

*FIFA*'nın altın madeni, oyuncu sömürücüsü Ultimate Team'se kaldığı yerden tam gaz devam ediyor. Eli verip kolu ve sonrasında tüm vücudu kaptırmamak elde değil. Özellikle bu yıl oyuncuları daha da beter şekilde oyuna muhtaç edecek gibi gözüküyorlar çünkü Rivals gibi başarılı bir oyun modunun üzerine Squad Battles'ı da rahatlıkla oynanabilir hale getirdiler. Üstüne Hafta Sonu Ligi'nin maç sayısı geçtiğimiz yıl düşürüldü ve oyuncular artık daha sağlıklı bir şekilde rekabetçi maçlarını atabiliyorlar. Ödüllerle dolu bir sürü oyun içi görev de eklenince oyun sizi sürekli olarak maç atmaya teşvik ediyor. Bu yıl net skor üretmek daha zor olduğundan bazı görevleri tamamlamak oldukça zor olsa da ben kendimi kaptırmış buldum. Özellikle ikon futbolcular için token toplama heyecanı sardı ama kendimi dizginlemeyi başardım ve PS Plus üyeliğimi yenilemekten son anda vazgeçtim.

FUT'un müdavimleri bilir ki bu oyun modu bir bağımlılıktır ve EA Sports bu zaafımızı çok iyi kullanıyor. Yine de takdir ediyorum, zira FUT kesinlikle geriye gitmeyen ve hatta düzenli şekilde ilerleyen tek oyun modu. Bu konudaki tek sıkıntım bu oyun modunun şeytanın ta kendisi olması.

Her rekabetçi mod gibi FUT da oyuncusundan sadakat bekliyor ve bu sadakati de nispeten uygun bir şekilde ödüllendiriyor. Özel olaylarda ve Çin Yeni Yılı gibi dönemlerde oyuna giriş yaptığınız gün sayısına göre paket ödülleri kazanıyorsunuz. Tabii paketlerden oyuncu çıkartmak hâlâ büyük oranda şansa bakıyor. Top 100›de bitirip ikon garantili paketten en düşük







Yıllarca Bundesliga'da mücadele etti ve uzun bir süredir de oyundaki yüzüyle gerçek yüzü benzeşiyordu. Nitekim FIFA 20'deki Ribery'ye bir bakar mısınız? Evet, lisans sıkıntısı sebebiyle yüz taramasını kullanamadılar ama ben 5 dakikada oyunun kendi yüz oluşturucusundan bir Ribery çıkarabiliyorum. Bu nedir yahu?






Türk takımları arasında en güçlü ekip Galatasaray ve oyuncu puanları çok da kötü gözükmüyor. Fakat bu sadece kâğıt üstünde, zira oyuncuların özelliklerine baktığımızda Galatasaray'ın yıldızlarının meta dışı kaldığını görüyoruz.




**Garanti gol olanağının olmaması (en azından şimdiye kadar keşfedilmedi) bu yılın FIFA'sında oynanış adına söyleyebileceğim en büyük artı.**



Van Der Sar çıkarırken arkadaşım ikili altın paketten IF Hazard ve Prime Vieira çıkarmıştı.

## Momentum cidden var mı?

*FIFA*'nın değişilmez tartışmalarından biri de momentum konusu ve yine oyuncu kitlesi keskin şekilde ikiye ayrılıyor. Ben uzun yıllar kendimi çok iyi oynamaya adadığım için momentumu pek hissetmiyordum, ancak son 2 yılda verdiğim aralardan sonra artık o seviyede olmadığım için zaman zaman bir "acaba" diyorum. Bununla birlikte yetersiz kaldığımız anlarda veya oyuna kızdığımız zaman suçu bir başkasına hele ki bize itiraz edemeyecek bir sisteme atmak daha kolay geliyor sanki. Neticede kendinizi geliştirdiğiniz zaman *FIFA*'nın önünüze ördüğü her engeli aşabiliyorsunuz. Oyun hatalarla dolu ve bazen en olmadık şeyler gerçekleşebiliyor ancak şunu da unutmamak gerekli; ilk yarı ezdiğiniz rakip ikinci yarı bambaşka bir oyun oynayabilir, sizi çözmüş olabilir veya futbol şansı ona geçebilir. Gerçek futbolda bile olan şeyler neticede.

Yine de not düşmeden de geçemeyeceğim, farklı bir çeşit momentumun varlığına inanıyorum ancak bu maçı kaybedince ya da gol yediğimizde suçlayacağımız türden bir momentum değil. Yani 2-0 geriye düşen bir takım, tek ayaklı bir sistemde tabii ki daha çok risk alacaktır ve golü arayacaktır. Devrelerin sonlarına doğru daha çok gol atılması da yine telafisi olmayan dakikalar olduğundan dolayı normal geliyor. Bu gibi durumlarda da bizim kontrolümüz dışında olan oyuncuların biraz daha inisiyatif aldığına inanıyorum. Haliyle baskıyı yiyen takım da genelde iyice kapanıyor. Futbolun değişmezlerinden biri de kapanan takım golü yer değil midir? Neticede ne sıklıkla kapanan takım başarılı oluyor ki? Tek tük örnekleri var tabii ama özellikle gole giden formüllerin olduğu bir futbol oyununda bu sistemin başarı ihtimali çok daha düşük. *FIFA 20*'nin "momentum açısından" kardeşlerinden farklı olmadığına eminim. Önemli olan rakibin oyun sistemini çözmek ve hem oyunun, hem de rakibin bu zaafları üzerine oynamak ve skora gitmek. Çoğumuz bir senede 1000'den fazla maç atıyor, bir sürü saçma şey yaşamamız haliyle normal. Neticede 90 dakikalık birebir futbol simülasyonu oynamıyoruz ki. Benim bahsettiğim momentumu kırmanın yolu da genelde topu dolaştırmaktan geçiyor. Zira topun kontrolünü uzun süre elinizde tuttuğunuzda o "momentum dalgasının" etkisi ölmeye başlıyor.



## VOLTA futbol olmamış, neredesin FIFA Street

Salon futbolunun gelişi aslında önceden belliydi, hatta bir yıl gecikmeli geldi. *FIFA 19*'da karşımıza çıkması beklenen Volta Futbol, tahminimce UEFA lisansları alınınca bir yenilik olarak *FIFA 20*'ye saklandı. Pazarlama amaçlı yapılmış bir hareket olsa da bu geçen süreyi iyi kullanamadıkları bence ortada, zira Volta genel olarak kendine has bir oyun modundan ziyade çim saha futbolunun küçük sahaya uyarlanmış, modlanmış hali gibi duruyor. Kendine has o havası eksik. Salon kültürünü almaya çalışmışlar ama bunu da yarım yamalak yapmışlar. Oyunun hikâye modu da Volta üzerinden ilerliyor ve kendi karakterimizi oluşturup şampiyonluk peşinde koşturuyoruz ama hikâye özensiz olduğu için pek de sarmadı açıkçası. Hunter'ın maceralarında kendimi kolayca oyuncunun yerine koyabiliyorken Volta'da aynı ruhu yaşayamadım. Üniversite yıllarımda uzun süre boyunca futsal oynadığım için bu oyun moduna ekstra bir heyecan duyuyordum ama Volta beklentilerimin çok altında kaldı.



Büyük sahadaki dinamikleri neredeyse hiç değiştirmeden salona taşımaya çalışmak hatalı bir tercih olmuş. Futsal özünde futbolu andırsa da yapısıyla ve tarzıyla bambaşka bir kültüre sahip. EA Sports sanki halı saha modu yapmaya çalışmış gibi olmuş, bu konuda da gerekli özeni göstermemiş. Aslında Volta'nın arkasında da büyük bir potansiyel yatıyor ve hatta rekabetçi oyun modu olarak uzun vadede FUT'u sınıf dışı bile bırakabilir ama altın yumurtlayan tavuğu riske atacaklarını sanmıyorum.

Kalecilere bir iki farklı animasyon eklemekle, efendime söyleyeyim bir iki yeni yetenek hareketiyle salon futbolu ortaya çıkmıyor. Ha sağ olsunlar bir de duvardan pas yapabiliyoruz. *FIFA 97*'de de olan şeylerdi bunlar. Sırf Volta için *FIFA 20* alınmaz yani dostlar, zaten üzerine durulmuş bir maç bulma sistemi ya da rekabetçi mekanizması yok. Anca eşle dostla düzenli oynayacaksanız belki bir tercih sebebi olabilir ama efsane *FIFA Street* tadını arıyorsanız bulamayacaksınız. Bunu net şekilde belirtmiş olayım.

## Türk takımları sürünüyor

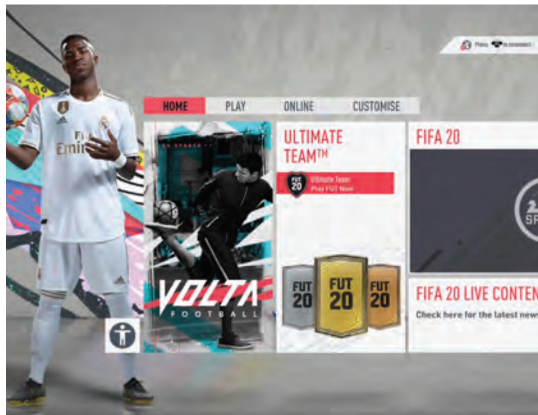
Süper Lig'in dört büyükleri ne yazık ki bu yıl kötü durumdalar. *FIFA 13* Galatasaray'ı, *FIFA 16* Fenerbahçe'si, *FIFA 17-18*'i Beşiktaş'ı ve *FIFA 19* Galatasaray'ı derken uzun bir aradan sonra ilk defa bir *FIFA*'da tercih edilebilir Türk takımı bulunmuyor. Hızlı ve çevik oyuncu eksikliğinin yanı sıra, orta hızlı ve güçlü defans eksikliği mevcut. Tabii dört büyüklerin tamamı sürekli kötüye gittiği için meta dışında kalmaları da bir hayli normal, yine de insan üzülüyor. Tabii Ultimate Team'e de yansıyor bu durum.

Önceki yıllarda da öyle aman aman bir Süper Lig kadrosu kuramıyorduk belki ama en azından süper yedek olacak kalitede oyuncular mevcuttu. En olmadı oyuna etki edebilecek bazı üçgenler kurulabiliyordu. FUT 20›de Edin Visca dışında kadronuza yazabileceğiniz tek bir oyuncu bile yok, Visca da hani anca yedekten etki eder. Malumunuz kimya sıkıntıları, hem Boşnak oyuncu hem de Süper Lig oyuncusu... Bağla bağlayabilirsen. Diğer liglerde oynayan Türk oyuncularımızın da puanları pek yüksek değil ancak ilerleyen dönemlerde alacakları kartlarla bazıları kullanılabilir olabilir.

Günün sonunda *FIFA 20* bence fiyat etiketini kesinlikle hak etmiyor. Kasımda Black Friday indirimleri gelecek. FUT için bir aceleniz yoksa indirim beklemenizi öneririm sevgili dostlar.



FUT'a Süper Lig'de başlamak isteyenler için kadro önerisi.





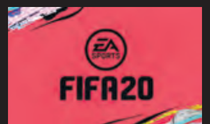



- Garanti gol atma yöntemlerinin önüne geçilmiş, maçlar daha rekabet içerisinde geçiyor
- Volta modu oynanış açısından zayıf olsa da gelecek için ümit veriyor
- FUT modu başlar başlamaz içerikle dolu ve daha nice içerik oyuncuları bekliyor
- FUT'ta para kazanmak kolaylaştı, rekabetçi bir kadro kurmak için aylarca kasmaya gerek yok
- Squad Battles'ta artık haftalık maçların tamamını istediğiniz zaman oynayabiliyorsunuz
- Müzikler ve atmosfer yine şahane

—

- Juventus'un lisansı yok, Piemonte Calcio'yla başarılar
- Kariyer modu hatalarla dolu ve geriye gidiyor
- Volta için özel olarak animasyonlar ve oynanış mekanikleri tasarlanmamış
- İnsan ikonlar arasında bir Tugay Kerimoğlu görmeyi istiyor

**7**




**Son Karar**

**Devasa fiyat etiketini hak etmiyor. Özellikle kariyer modu ya da Volta için almayı düşünüyorsanız indirim bekleyin.**

**TÜR:** Spor | **YAPIM:** EA Vancouver, EA Romania | **DAĞITIM:** EA Sports | **KUTULU FİYATI:** 400 TL (Switch), 430 TL (PC), 580 TL (PS4, X-One)
**DİJİTAL İNDİRME:** 348 TL (Playstore), 60 euro (Origin), 427 TL (XBL), 429 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/FIFA

İşbu savaşlar zilyonuncu kereden sonra kocaman bir ÖFF çektiriyor insana.



# TRINE 4: THE NIGHTMARE PRINCE

## Üçlüyü dörtleyelim

M. İHSAN TATARİ

Trine serisini oldum olası sevmişimdir. Hatta büyük bir kesimin yerden yere vurduğu üçüncü oyununu bile. Ancak *Trine 3*'le üçüncü boyuta geçme sevdası Frozenbyte'a pahalıya mâl olmuş, stüdyonun parası erkenden suyunu çekmiş ve sonucunda da ortaya yarım bir oyun çıkıvermişti. Hâl böyle olunca da tehlike çanları hem stüdyonun hem de serinin geleceği için çalar olmuştu. Peki böyle bir durumda toparlanmak için ne yaparsınız? Basit. Güvenli sulara geri dönersiniz. İşte *Trine 4: The Nightmare Prince*'le tam olarak bunu yapmışlar.

### Eski tat, yeni hikâye

*Trine 4*, üçüncü oyunun konusunu devam ettirmek yerine yepyeni bir hikâye sunuyor bizlere. Büyü yeteneği nedeniyle kâbuslarında gördüğü canavarlar gerçeğe dönüşen ve buna engel olamayan bir Prens var karşımızda. Onun üzerindeki bu laneti kaldırmaksa bizim kahraman üçlüye düşüyor elbette.

İlk iki oyundaki 2.5D'ye dönen *Trine 4*, kendisinden beklediğiniz her şeye fazlasıyla sahip. Ateştopu bile atamayan, tek yeteneği yoktan mekanik kutular var etmek olan büyücü Amadeus, ok ve yayıyla kancalara tutunabilen çevik hırsız Zoya ve beyniyle vücudu ters orantılı olan şövalye Pontius bir kez daha, her zamanki seslendirmeleri ve mizahi kişilikleriyle karşımızda. El çizimi, harika arka plan grafikler, insanın kulaklarının pasını silen cinsten enstrümantal müzikler, toplanılacak onlarca nesne ve üç karakteri dönüşümlü olarak kullanmayı gerektiren bulmacalar... Hepsi her zamanki kadar keyif veriyorlar.

Frozenbyte'ın ağzı üçüncü oyunun kısalığı nedeniyle yapılan ağır eleştirilerden epey yanmış olacak ki kendisinden beklenmeyecek kadar uzun, yaklaşık 12-14 saat arası oynanış sunuyor *Trine 4*. Toplamda 18 bölümden oluşan oyunda karlı dağlardan yeşil bataklıklara, terk edilmiş malikânelerden karanlık yeraltı mezarlarına dek birbirinden farklı mekânlara girip çıkıyoruz. Bu esnada da her seferinde yeni mekanikler, yeni bulmaca türleri ve yeni yetenekler fırlatıyor oyun üstümüze. Yeni bulmacalar arasında manyetizma, hava akımları ve sulayarak büyütebildiğimiz bitkiler gibi şeyler var. Yeni yetenekler arasındaysa elastik bir top yaratma, nesneleri halatımızla tıpkı bir balon gibi uçurup havaya sabitleme, şimşekler çakan kılıç ve kalkan gibi şeyler bulunuyor. Bunlardan bazıları çok gereksiz ne yazık ki ve neredeyse hiç kullanmıyorsunuz. Neyse ki önceki oyunlardan da hatırlayabileceğiniz, kalkanla havada süzülme ya da aynı anda üç kutu yaratabilme gibi beceriler de yerlerini koruyor.



### Ekranı kutuyla doldurmak isteyenlere

Dahası her bölümde oldukça zeki bir şekilde gizlenmiş hazineler ve mektuplar da var. Bu gizli nesneleri toplamak için diğerlerine nazaran çok daha zor ve karmaşık bulmacalar çözmeniz gerekiyor. Beni en çok düşündüren ve dakikalarca ekrana baktıranlar bunlar oldu. Bölümleri tamamlamak için geçmemiz gereken bulmacalarsa... Nasıl desem? Biraz kolaydılar. Öte yandan her birinin farklı yollarla çözülebilmesi en büyük artıları. Amadeus'un kutularını mı kullanmak istersiniz, yoksa Zoya'nın kancasını mı, oyun o kısmını size bırakıyor. Üstelik 2-4 kişi aynı anda oynarsanız bu bulmacalardan bazıları da değişiklik gösteriyor. Evet evet, doğru okudunuz. *Trine*'ı bu kez 4 kişiyle aynı anda oynamak mümkün. Hatta önceki oyunlardan farklı olarak herkes aynı anda aynı karakter de olabiliyor. Yani dördünüz birden Amadeus olup etrafı bir sürü kutuya boğabilirsiniz. Gerçi neden öyle bir şey yapmak isteyeseniz bilemedim ama...

Oyunda beni sıkan tek şey gölge yaratıklarla giriştiğimiz savaş sekansları oldu. Ekranın giriş ve çıkışının bir anda donduğu bu kısa çatışmalarda üç karakterinizin canı tükenmeden kâbus canavarlarını yenmeye çalışıyorsunuz. Fakat bir yerden sonra bu yaratıklarla savaşmak kabak tadı vermeye başlıyor. Bazı takılmalar yaşanabiliyor. Yine de başından kalkamadığınız, manzaralara hayran hayran baktığınız nefis bir bulmaca oyunu olmuş *Trine 4*.

#### E hani üçüncü oyunun devamı?

Bildiğiniz gibi stüdyonun parası erkenden tükendiği için Trine 3: Artifacts Of Power'ın hikâyesi de yarım kalmış, maceranın sonunu öğrenmek bir türlü kısmet olmamıştı. Gelin görün ki, elimizdeki oyunun adı Trine 4 olmasına rağmen, The Nightmare Prince'in konusunun Artifacts Of Power'la hiçbir alakası yok. Öte yandan, yaşanan bu yeni olayların üçüncü oyundan sonra geçtiği ara sıra hafiften çıtlatılıyor. Frozenbyte cephesi, Steam forumlarında Trine 3'ün hikâyesini tamamen rafa kaldırmadıklarını ve ileriki bir tarihte tamamlamayı umduklarını belirtmiş. Ama bu ne zaman, hangi şekilde olur belli değil maalesef.

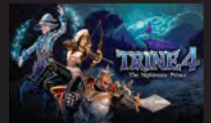


- Yeni bulmacalar
- Harika müzikler
- Müthiş arka plan manzaraları
- Seslendirme sanatçıları hâlâ aynı

−

- Savaş sekansları sonlara doğru sıkıyor
- Sesler arada sırada tekliyor

**8**




**Son Karar**

Önceki oyunları, özellikle de ilk ikisini sevdiyseniz aradığınız yerdesiniz.

**TÜR:** Platform | **YAPIM:** Frozenbyte | **DAĞITIM:** Modus Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** trine.fandom.com

# VALFARIS

## Uzaydaki metal solosu

M. İHSAN TATARİ

Metal müziğin oyuncular arasında bir hayli popüler olduğu hepimizin malumu. Gelin görün ki bu popülerlik metal müzik temalı oyunların sayısına pek yansımaz nedense. Geriye dönüp baktığımızda bu iki türü birleştiren çok fazla yapım göremiyoruz. *Brütal Legend, KISS: Psycho Circus, Heavy Metal F.A.K.K. 2*... ve tabii bir de *Slain*. İşte *Valfaris* bu saydıklarımdan sonuncusunun, *Slain*'in yapımcılarının ellerinden çıkma. Ve bu ekip bizi bu kez uzaya, metal müzikle yoğrulmuş düşman bir gezegende kafaları çılgınca sallamaya davet ediyor.

### Kan, öfke, metal

*Valfaris*'te yıllar önce ortadan kaybolan ama günün birinde ölmekte olan bir güneşin yörüngesinde tekrar ortaya çıkan, uçan bir kale-gezegene gidiyoruz. Bir zamanlar cennet gibi olan bu yer şimdi çeşitli yaratıklara, zibilyon tane canavara ve önce ateş edip sonra sorgulayan Valfarian askerlerine ev sahipliği yapıyor. Biz de Therion adlı, korkusuz bir savaşçı eşliğinde eskiden evimiz olan bu gezegene dönüyor ve babamız Vroll'e işlediği günahların bedelini ödemek için kolları sıvıyoruz.

*Valfaris*'i özetlemek için "*Contra*'nın metal müzikle yoğrulmuş hâli" desem sanırım hepiniz ne demek istediğimi şıp diye anlarsınız. Piksel grafiklerle bezeli oyunda elimizde bir adet tabanca, bir kılıç ve bir de ağır silah var. Macera boyunca bu üç silahın nimetlerinden faydalanıp, gaz bir müzik eşliğinde envai çeşit düşmanı kesip biçiyor, parça pinçik ediyoruz. Bir yandan da arada sırada her silahın çeşitli ve daha güçlü varyasyonlarını toplayıp yıkım gücümüze güç katıyoruz. Mesela düz kılıç yerine balta ve elektrikli kılıç, ağır makineli tüfek yerine roketatar ve alev silahı gibi gibi. Silahların özelliklerini geliştirmek de mümkün.

Resurrection Idol denen bir toplanılabilir nesne var sonra. Bununla kayıt noktalarını aktif hâle getirip öldüğümüzde buralardan devam edebiliyoruz. Ancak işin içinde şöyle bir bit yeniği var: topladığımız her Resurrection Idol hem can hem de enerji barımızın kapasitesini de artıyor. Bu nesneleri elimizde tutmak bölüme daha fazla can ve enerjiyle devam edebilmek manasına geliyor. Kayıt noktalarını aktifleştirdiğimiz zamansa bu avantajı kaybediyoruz. Bu küçük risk sistemi oyunun heyecanını bir parça daha arttırıyor. Çünkü işin içinde ölüp bölümün en başından başlamak var. Ve inanın bunu istemezsiniz. Neden mi? Oyun feci derecede zor da ondan...

### Metal gözyaşları

*Valfaris*'te bölüm içerisinde en sıradan, önemsiz düşmanlar bile canımıza ot tıkayabiliyor. İşin güzel tarafı düşman çeşitliliğinin oldukça bol olması. Kötü tarafıysa her yeni düşmanın bir öncekinden çok daha ölümcül çıkması... Deneme-yanılma yoluyla bol bol öleceğiniz boss'ları da unutmayın. Aşırının aşırısı bir zorluk yok ama bitirdiğimde 300 küsur kere nalları dikmiştim. Karakterimizin de *Contra* usulü sadece sekiz yöne ateş edebilmesi ama canavarların böyle bir kısıtlamasının bulunmaması savaşların zorluk derecesini bir tık daha arttırıyor.

Gaz müzikleri, çeşitliliği ve akıcı oynanışıyla başında tutmayı başarıyor *Valfaris*. H.G. Giger'ı aratmayan mekân tasarımlarını ve yeni silah bulunca headbang yapan karakterimizi de unutmayayım tabii. Zorlu platformları ve metal müziği sevenler kaçırmasın.



- Şahane heavy metal müzikler
- Giger tarzı arka planlar
- Düşman ve silah çeşitliliği

–

- Bazı boss'lar diğerleri kadar iyi tasarlanmamış
- Kontrollerde nadiren de olsa aksama yaşanabiliyor

**8**




**Son Karar**

**Slain kesmediyse ruhanî devamı canınızı almak için kapınızda.**

### Vroll mü dediniz?

**Oyunun açılış videosunda baş karakterimiz Therion evine döndüğünü ve babası Vroll'e yaptıklarının hesabını soracağını söylüyor. O anda Slain: Back From Hell'i oynamış olanlarımız ufak bir şok yaşıyor tabii. Neden mi? Vroll, Slain'deki baş kötünün de adı da ondan... Bu Vroll, o Vroll mü? Therion, yani biz, sahiden de onun oğlu muyuz? Bu her iki oyunun da aynı evrende geçtiği anlamına mı geliyor? Bathoryn da Valfaris'te boy gösteriyor mu? İşte tüm bu soruların cevabını bulmayı size bırakıyorum.**




Pul koleksiyonumuzdan bir kuple.







**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** Steel Mantis | **DAĞITIM:** Big Sugar | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+
**DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-145-valfaris





Resimci adama matematik okuttuğunuzda olacağı budur.

# CONCRETE GENIE

## Yaşam renklerle daha güzel

EREN ERYÜREKLİ

Sanıyorum lisenin son yılıydı ve Ankara'daydım. Ankara'yı bilenler bilir, üstüne memuriyet ağırlığı çökmüş, soğuk, gri bir yerdir. Benim hayalimde geliştirdiğim öykü oydu ki elime sihirli bir fırça geçseydi ve tüm sokakları caddeleri onunla boyasaydım. Ortalık rengârenk olsaydı ve Ankara bu kadar sıkıcı görünümlü bir yer olmasaydı. Önce kendi şehrimi kurtarıp sonra Bitmeyecek Öykü'deki Bastian gibi gidip siyah beyaz olma tehdidiyle karşı karşıya kalan Eternia'nın icabına bakacaktım, arada keman çalan hoş bir kıza da âşık olsam benden iyisi yoktu. İşte PS4'e özel *Concrete Genie*'yi oynarken tüm o hisler, hikâyeler ve düşler geri gelmekle kalmadı, elimde koca bir şehri boyama fırsatı bulduğum için gerçekleşme şansı da buldu.

### Mutluluğun resmi

Oyunumuz şirin ve şık tasarımlarıyla ilk karesinden dikkat çekiyor. Ana karakterimiz Ash isminde kendi halinde çizimler yapan ve daimî olarak diğer çocukların zorbalığına maruz kalan sanatsever bir çocuk. Yaşadığı şehrin görüntüsünden hiç mi hiç hazzetmiyor ve eski güzel günlerin özlemini duyuyor. Kaderin bir cilvesiyle sahip olduğu sihirli fırça eline geçer geçmez de durumu düzeltmeye yani şehri rengarenk grafitlilerle boyamaya başlıyor.

Bu boyama işini bir kontrolcünün hareket algılama teknolojisiyle yapıyoruz ve kullanımı oldukça kolay. Zaten oyun küçük yaştaki oyuncular da düşünülerek hazırlandığından genel olarak pek zor sayılmaz. Sanat yönetimi oldukça başarılı, size çizimlerinizde yardımcı olan cinlerin görünümleri (ki bu arkadaşları kendiniz tasarlıyorsunuz), genel köşeli kenarlı tatlı bir abartıya sahip karakterler ve duvarlara çizdiğimiz desenler gayet bütünlüklü ve cıvıl cıvıl bir atmosfer yaratırken asla boğucu ya da karman çorman gözükmemeyi başarıyorlar. Ara sinematikler de genelde tek bir hareketli kamerayla hazırlanmış ve özenli bir koreografiyle canlandırılmış.

*Conrete Genie*'de amaç şehrin belli yerlerindeki duvarları boyayarak lambaları yakıp bölgeleri tamamlamak ve en sonunda bir eser yaratıp o bölgeyi kurtarmak komple. Bu uğraşlar fazla eskimeden oyun 6-7 saatte bitiyor neyse ki ve asla sıkılmadan öğretici yönleri de olan bu şirin macerayı kapatıyoruz. VR desteğinin olduğunu da not edeyim ilgilileri için. Çevrede toplayabileceğiniz bolca desen ve cin tasarımı var. Ki cinleri yarattığınızda çeşitli bulmacaları da çözebilir hale geliyorsunuz. Örneğin bir yere elektrik akımı vermek, rüzgâr estirmek veya bir engeli yakmak mümkün oluyor. Dediğim gibi zaten kısa bir oyun bu ve sonlara doğru aksiyon dozunun artması bir süre eğlenceli gelse de çabuk eskidiğini söylemeliyim.

### Fırçam en iyi dostumdur

Boş vaktinizde böyle keyif keyif oynanan ve stres seviyesini kesinlikle düşüren bir yapım *Concrete Genie*. Oyunu bitirdiğinizde kalan eskizleri bulmak için her tarafı gezme şansınız oluyor ve tüm şehri keyfinize göre boyayabileceğiniz serbest boyama modu açılıyor. Eh fırça var, boya var, şirinlik muskası cinler var, ufak tefek bulmacalar da mevcut. Kafa boşaltmak için de birebir, yaşamınızı renklendirmeye buradan başlayabilirsiniz o halde. Öte yandan bi' gün toplanıp Ankara'yı da boyayalım ama.

**Fırçalarınızı, boyalarınızı ve cinlerinizi alın gelin, hep beraber şehri boyayalım!**

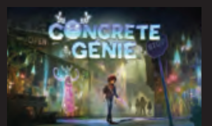


- Görselliği
- Hikâyesi anlamlı
- Duvarları özgürce boyayabilmek
- Serbest boyama modu
- Masalsı atmosfer
- Türkçe

−

- Bazı yerlerde kamera biraz zorlanıyor bize yetişmekte
- Platform kısımları olmasa da olurmuş
- Aksiyon kısımları oyunun geneline yayılabilirmiş

7+




**Son Karar**

**Keyifli, göze hoş gelen ve anlamlı mesajıyla takdirimi kazanan bir yapım oldu Concrete Genie.**

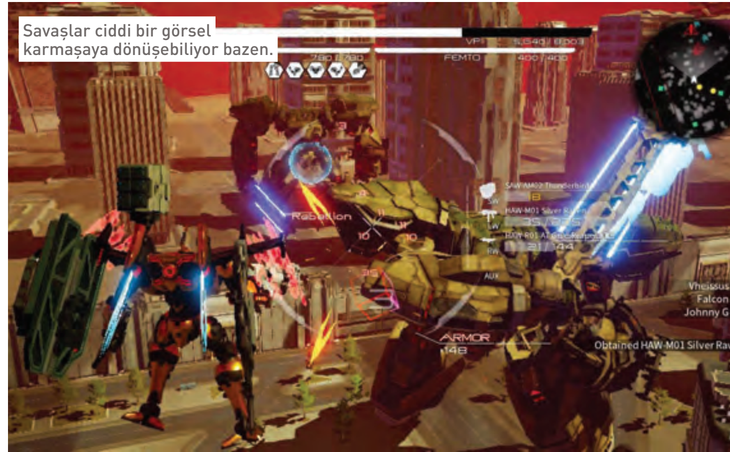
**TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Pixelopus | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 190 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+
**DAHASI İÇİN:** concretegenie.fandom.com

# DAEMON X MACHINA

## Robota binmek öyle her babayiğidin harcı değildir

EREN ERYÜREKLİ

Bakın ben bir mecha fanıyım, Gundam olsun, Votom olsun, Transformers olsun (onlar gerçi tam mecha sayılmazlar), Evangelion'un kafa koparan robotları olsun hepsini severim çılgınca. Dolayısıyla *Daemon X Machina*'ya ilk görüşte tutulmam şaşırtıcı olmamalı. Tabii bu tutulma aşkın gözü kör minvalinde gerçekleşmedi yoksa oyuna karşı objektif davranamazdım pek. Dolayısıyla içimdeki robotu dışarı çıkartarak yazacağım bu yazıyı ki herkesin bir fikri olsun konu hakkında.


Savaşlar ciddi bir görsel karmaşaya dönüşebiliyor bazen.

### Optimizasyon, kastimizasyon, modifikasyon

Eskinin pek güzel ve güzide mecha aksiyon oyunlarına öykünüyor *DXM*. Hatta öykünmekle de kalmayıp direkt olarak *Armored Core*'u yapan tasarımcının elinden çıkma. Konusunu anlatsam pek bir anlamı yok aslında ama kısaca biz bir paralı askeriz ve önümüze gelen görevleri yaparak insanlığa tehdit oluşturan bir yapay zekâ ağını çökertmeye çalışıyoruz. Bu. Yok yanımızda pilotlar varmış, aralarda geyik yapıyorlarmış filan hep fasa fiso, bir noktadan sonra hemen hiç umursamıyorsunuz bile. Ama işte kader bu ya oyun umursamanızı istiyor, diyalog bitmeden ara sahneye geçmiyor filan, aksiyon esnasında abiler bir lafa giriyorlar sanırsın kahvehanede okeye dönüyorlar. Hele bir de benim gibi oyunun seslerini Japonca yaptıysanız bu aralardaki lafları takip etmek imkânsız gibi.

Ama aksiyon da aksiyon hani, buradaki adıyla Arsenal'imizin parçalarını değiştirmek, yeni parçalar üretmek, çeşit çeşit silahla donatmak en az görevler kadar zaman alıyor ve onu vur bunu vur tarzı birbirini tekrarı görev yapısını hiç değilse farklı build'ler yaparak kırma şansınız, bir nevi kendiniz çalıp kendiniz oynama şansınız var. Her build kendi artıları ve eksileriyle geldiği ve tamamen kontrolünüzde olduğu için oyunun ömrü uzun aslında ama keşke sadece co-op'la sınırlı olan multiplayer modunda PvP de olsaydı. Zira özürlü gibi ortamda vurulmayı bekleyen yapay zekâ düşmanların çoğunluğunun pek bir karakteri yok ve oyunun görsel stilinden müteakip kargaşada kimin kim olduğunu çıkarmak da zor.

Bu anime tarzı görseller iyi bir frame rate'le aslında nefis çalışırmış ama Switch'in limitasyonlarından dolayı oyunun kare hızı 25-30'u zor görüyor ve daha altına düştüğü zamanlarda da tadı iyice kaçıyor. Ayrıca joycon'larla oynamak da adamı maymuna döndürüyor resmen, bir pro controller şart o yüzden. Elde oynamayıysa pek tercih etmeyin derim.

Oyunun bir orijinal yanıysa vücut modifikasyonları. İstediğiniz zaman mecha'nızdan dışarı çıkıp mücadele de edebildiğiniz yapımda kendinize de bir şeyler takıp çıkartabiliyorsunuz ama bu esnada vücut uzuvlarınızın yerine robotik parçalar takılıyor ve oyunun sonlarına doğru geriye sizden ne kaldığı sorusu felsefi düşüncelere de sokmuyor değil insanı ama tabii ki görev beklemez deyip atlıyorsunuz yeniden robota ve yallah savaşa. Ben bitimsiz aksiyondan sıkılmam diyorsanız şayet, oyun bu konuda sizi tatmin edecektir kesinlikle.

### O güzel insanlar o parlak mecha'lara binip patladılar

Çok hevesle bekleyip bende belli oranda hüsran yaratan bir oyun oldu *DXM*. Aksiyonu, görselliği ve kişiselleştirme derinliğini yüzeysel hikâyesi, karakterleri ve başarısız teknik yönlerine neredeyse kurban gidiyormuş ama bu türe epeydir oyun çıkmadığını da düşünürsek daha iyisi gelene veya PC'ye çıkana kadar uzunca bir süre mecha sever Switch sahiplerini idare edecektir diye düşünüyorum.








- Görsel stili şık
- Müzikler gaz
- Arsenal kişiselleştirmesi zengin ve anlamlı
- Kısa süren baydırmayan görev yapısı
- Aksiyon bol çeşitli
- Diğer robotların kopan kolunu bacağını direk takabilmek güzel bir icat
- Vücut modifiye etmek ilginç fikir
- Co-op oynamak zevkli



- Sesler sıkıcı
- PvP yok
- Performans sorunları mevcut
- Görevler çok tekdüze
- Hikâye ve yan karakterler vasat
- Kamera bazen robotunuzu takip etmekte zorlanıyor
- Boss savaşları güzel ama az

**7**




**Son Karar**

**Mecha aksiyonu severlerin uzun süredir önlerine düşen en güzel oyun bu ama sürükleyici bir hikâye arayanları başka yere alalım.**

**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** Marvelous Entertainment | **DAĞITIM:** Nintendo | **KUTULU FİYATI:** 440 TL
**DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** daemon-x-machina.fandom.com

# SURVIVING THE AFTERMATH

## Füzyonunla yaşamadık ki radyasyonunla ölelim

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Takip edenler görmüştür, geçen ay Paradox'un senelik fuarı olan PDXCon vardı ve oldukça da dolu geçti. İşte bu fuarda Paradox hiç beklenmedik bir şey yaparak daha önce hiç duymadığımız *Surviving the Aftermath* isminde bir oyun geliştirdiğini ve oyunu anında erken erişime açtıklarını duyurdu.

Daha geçen sene çıkış yapan *Surviving Mars*'a bir devam oyunu beklenebilirdi tabii ki ama çoğu kişi bu kadar erken beklemiyordu. Bekleyenler de en azından Mars'ın kızıl topraklarından Dünya'ya dönmeyi beklemiyordu. Bu eve dönüş nasıl olmuş bakalım.




Yağdır meteorları!

### Tohumlar fidana, fidanlar ağaca...

Eve dönüş dediğime bakmayın; hayatta kalanların artık hatırlamadığı büyük felaketler uzun süre önce medeniyeti yerle bir etmiş ve etrafta hayata tutunmaya çalışan bir avuç insan kalmış. Biz de bu bir avuç insandan ufak bir grupla küçük bir yerleşim kurup kendi çapımızda medeniyeti tekrar sağlamaya çalışıyoruz.

*Surviving the Aftermath* temel anlamda klasik şehir kurma mekaniklerinin kısıtlı kaynaklar ve çeşitli felaketlerle birleştiği bir yapının üstünde duruyor. Ancak bu söylediğim *Tropico* veya *Banished* tarzı oyunların bir kopyası olduğu anlamına gelmesin, zira kendisini bu yapımlardan farklı kılan birçok başarılı fikre sahip.

*Surviving*'in ilk farkını henüz yeni oyuna başlarken kurulum ekranında fark ediyorsunuz. Evet bir kıyamet yaşanmış ancak oyuna başlayacağınız Dünya hakkında birçok seçim yapma şansınız mümkün; o kadim felaketin boyutundan meteorların sıklığına, doğanın durumundan başlangıçtaki vatandaş sayınıza, genel olarak oyunun zorluğunu belirleyen basit ama atmosfer açısından oyuncuyu o dünyanın içine çeken seçimler yapmanız gerekiyor.

### Bi elamet geldi

Tabii ki başladıktan sonra da rahat yok. Günler geçtikçe radyoaktif yağmur veya sıcak hava dalgası gibi çeşit çeşit felaket kapınıza dayanıp sınırlarınızı zorluyor, gerekli hazırlıkları yapmadığınız vakit saatlerce uğraşıp ilmek ilmek geliştirdiğiniz o koloninin ıssız bir kamp alanına dönüşmesini izliyorsunuz. Sizden yardım istemek için kapınızı çalacak felaketzedeler ve damla damla biriktirdiğiniz kaynakları çalmaya gelecek haydutlar da bol bol karşılaştığınız ve atmosferi canlı tutan detaylar.

### Kaçak kat

*Surviving* yukarıda da bahsettiğim gibi temelde klasik tycoon oyunlarıyla benzerlik taşıyan bir yapıya sahip; gerekli üretim ve konaklama binalarını kuruyor, nüfus ile kaynakları dengeleyip ikisini de yavaş yavaş arttırıyorsunuz. Ancak bunu yaparken oyun sizi diğer oyunlardaki gibi dış dünyadan izole sabit bir alana kapatmak yerine kocaman bir dünyanın ortasına bırakıyor.

Şöyle ki; koloninizi yönettiğiniz klasik haritaya ek olarak oyunda bir de dünya haritası var. *Civilization* benzeri bir yapısı olan bu haritada kendi liderlerinizi kullanarak etraftaki haydutlarla mücadele etmeniz ve koloninizde henüz üretemediğiniz veya tükenmiş olan kaynakları toplamanız gerekiyor.

Doğrusu bu sistem benim denemelerimde çoğu zaman normal yönetim kısmını sürekli baltalayıp yavaşlatan bir yük gibi hissettirdi. Buna ek olarak oyunda başka önemli eksikler de bulunuyor; koloni yönetimi bir süre sonra aşırı karmaşık bir hale geliyor, hangi kaynağı nasıl elde edeceğinizi bulmak çoğu zaman uğraştırabiliyor, ayrıca müzik açısından da bir kıtlık mevcut. Ancak genel anlamda *Surviving the Aftermath* temelleri sağlam bir oyun ve doğru şekilde geliştirilirse 1 sene gibi bir sürede bu sorunların hepsi çözülebilir.



- Fiyatı uygun
- Atmosfer çok başarılı
- Felaketlerle mücadele etmek tatmin ediyor
- Alışma süresi kısa

–

- İki katmanlı sistem aşırı hantal durumda
- Çok fazla müziğe ihtiyacı var
- İki katmanlı sistem dedim mi?

**Son Karar**

**Eksikleri olsa da gerekli müdahalelerle bir Paradox klasiği haline bile gelebilir.**



Biz medeniyet diyoruz, siz gecekondu kurmuşsunuz resmen!




**TÜR:** Strateji | **YAPIM:** Iceflake Studios Oy | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Epic) | **DAHASI İÇİN:** sta.paradoxwikis.com

# SAYONARA WILD HEARTS



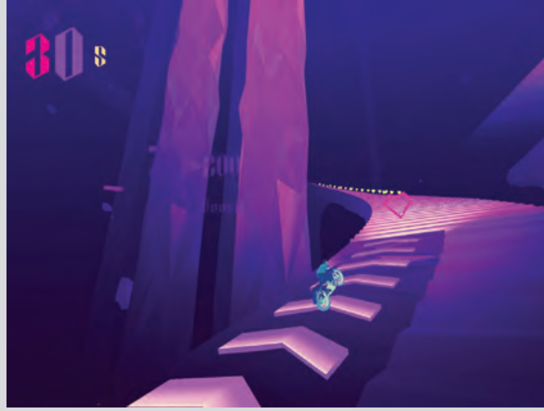

## Küçük, tarz sahibi bir müzikal

Minilikten minilik beğenen, stilize, tatlı, güzel müziklerle insanı moda sokan bir ritim/platform oyunu Sayonara Wild Hearts.

Çok böyle bildiğimiz anlamda bir oyun gibi değil aslında. Platform akıyor, siz de karşınıza çıkan kalpleri toplayıp, arada sırada müziğin ritmine uygun şekilde doğru tuşlara basıyorsunuz. Zorlayıcı veya bağlayıcı bir yanı yok, 1 buçuk saatte falan rahatlıkla bitirebiliyorsunuz. Ekstralarına girerseniz veya her bölümü en yüksek skorla bitirmeye kasarsanız birkaç saat daha ekleyin üzerine ama o 1 buçuk saatlik tecrübe ne kadar güzel olsa da çoğu oyuncunun pek geri dönmek isteyeceğini de sanmıyorum. Tek lokmalık bir tecrübe kendisi.

Arkada akan çok hafif ve soyut bir hikâye, süper elektronik müzikler var oyunda. Bölümlerin ışıltısı, tarzı ve tasarımı bu müziklere şahane eşlik ediyor ve bir Tetris Effect derecesinde olmasa da resmen transa geçtiğiniz anlar oluyor. Her bölüm ve her müzik bu etkiyi yaratamıyor, bazıları diğerlerine nazaran sıradan hatta zayıf kalıyor ama genel olarak Sayonara Wild Hearts kimseyi oynadığına pişman etmez, sanmıyorum. Elektronik müziğin ön planda olduğu oyunları sevenler göz ucuyla bir baksın. ■ ÖMER





**+**

- Müzikler başarılı
- Bölüm tasarımları da iyi ve müziklerle uyumlu
- Arkada ufak ufak akan hikâye sevimli

**−**

- Arada 1-2 bölüm ve müzik diğerleri kadar iyi değil
- Tetris Effect gibi türdeşlerine göre çok küçük çaplı

**6**

**Son Karar**

**Özellikle elektronik müzik sevenler için kısa ve güzel bir tecrübe.**

**TÜR:** Müzik / Platform | **YAPIM:** Sigomo | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 54 TL (PSN), 13 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** sigomo.com

# VADER IMMORTAL - EPISODE 2




VR

## Aynı kalitede devam

Sanal gerçeklik söz konusu olduğunda büyük oyunlar ve büyük isimler yerine, beklenmedik yerlerden çıkan sıra dışı ürünler hit oluyor. Sanırsam bu kurala tek istisna şimdiye kadar Vader Immortal oldu. İlk bölümde yaklaşık 1 saatlik deneyim boyunca Mustafar'a inip, Vader'la tanışıp, ışın kılıcını ilk kez sallama şansı bulmuştuk. Bu bölümde kaçınılmaz olarak işler derinleşiyor ve işin içine Güç giriyor ve kendimizi Vader'la birlikte ama Vader'a karşı, Mustafar'ın kaderini belirleyecek bir maceranın içinde buluyoruz.

İlk bölüm Star Wars dünyasına giriş niteliğindeyken bu bölüm aynı filmlerde olduğu gibi olay örgüsünün derinleşmesine sahne oluyor. Bu bölümde kısmen monotonlaşabilen bulmacaların yerine daha çok Güç kullanımı üzerine durulmuş. Force Throw o itişin ağırlığını verebiliyor. Daha önemlisi düşmanları kendime çekip, ışın kılıcımla işlerini bitirebilmem. Işın kılıcını fırlatarak Güç yetenekleriyle eş zamanlı olarak kullanabilmem beni benden almayı başardı.



Senaryo konusunda da Vader Immortal hayal kırıklığına uğratmıyor. Olay örgüsü gayet ilginç ve hem Vader'a hem de Star Wars evrenine bir şeyler katabilecek potansiyele sahip. Kısa ama yoğun bir deneyim sunan Vader Immortal bu bölümüyle de favori VR deneyimlerimden biri olmayı başardı. ■ ALİ

**+**

- Darth Vader'dan özel dersler
- Güç Kullanımı rahat ve doğal
- Hikâye heyecan uyandırıyor

**−**

- Kısa oynanış süresi

**8+**

**Son Karar**

**Gerçek bir Jedi olmaya daha fazla yaklaşamayacaksınız.**

**TÜR:** Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** IMXLAB | **DİJİTAL İNDİRME:** 10 dolar (Oculus Store) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** starwars.fandom.com

# DRIVEN OUT



## Tamam, geçmişe dönelim dedik de bu kadar da dönmeseydik

Driven Out'u severek almıştım hâlbuki incelemek için. Pikselli, 16 bit grafikli, basit ama keyifli bir yanal aksiyon oyunu olacağını umuyordum. Bütün bu hayallerim oyunu elime alıp on dakika oynamamla suya düştü tabii.

Driven Out kolay bir oyun değil. Karakterimizin üç saldırısı ve üç savunması var. Diğer düşmanlar için de bu geçerli. Üç canımız ve limitli bir kayıt sistemimiz var. Bolca ölüyoruz. Şimdi, bu oyunun başı için pek de problem sayılmaz. Mümkün mertebe sinirlenmemeye çalışıyorum. Bazı düşmanların 7-8 canı var. Ne de olsa biz de bir noktada daha fazla can, ne bileyim, farklı saldırılar falan kazanacağız. Değil mi? DEĞİL Mİ DEDİM!!!!



Ve... Kazanmıyoruz. Bütün oyun böyle. Üç can. Üç saldırı. Üç savunma. Düşmanların yok edebildiği bir kayıt cihazı ve biz. Ve bir adet de sinir krizi. Kendini tekrar eden müzik ve hiçbir hikâye olmaması da cabası. Bizi nostalji ve kazanma hırsı kısmından yakalamaya çalışsa da, Driven Out oynadıkça (ve öldükçe) keyif veren değil, can sıkan bir hal almaya başlıyor. Tasarımı çok güzel, ona lafım yok. Düşmanları düşünerek yapmışlar, her birinin saldırı hızı, animasyonu başka başka. Fakat bu kadar.

Maalesef bu da Driven Out'u keyifli bir oyun yapmaya yetmiyor. Eksikleri var ama kendini oynatıyor bile diyemiyorum. Aklımdakine hiç de benzemeyen bu oyun karşısında hevesim kursağımda kaldı. Hâlbuki biraz daha merak unsuru, küçük bir hikâye ya da birkaç kazanımla çok daha keyifli bir oyun olabilirmiş. ■ GÜLHİS

**+**

- Tasarımı çok başarılı
- Teknik bir aksaklıkla karşılaşmadım

**–**

- Karakter gelişimi yok
- Hikâye yok
- Zor olmak için zor

**5**

**Son Karar**

**Zorluğunu keyifli kılmayı başaramıyor.**

**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** Jens Kolhammar | **DAĞITIM:** No Pest Productions | **DİJİTAL İNDİRME:** 25TL (Steam), 42 TL (XBL), 64 TL (PSN)
**DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-145-do

# MONKEY KING: HERO IS BACK



## Yav tipini yediğimin bunlar nasıl canavar yaa...

Bu oyun aslında bir film. Hatta IMDB skoru 6.9 olan bir film. Kötü değil anlayacağınız. Ve inanın, nasıl güzel ve eğlenceli bir animasyon film olabileceğini oyundan da anlamak mümkün. Sadece... Bir film olarak başarılı olması, oyun olarak da başarılı olacağı anlamına gelmiyor.

Ben Monkey King'i inceleme için aldığımda filminden haberdar değildim. Ne bekleyeceğimi de çok bilmiyordum açıkçası. Hikâye şu: Bizim Monkey King zamanında kendini dövüş sanatlarına veriyor, o kadar güçlü ve bir yandan da güç delisi oluyor ki tanrılar onu bir buzulun içine hapsediyor. Onun yokluğunda da dünyayı canavarlar sarıyor. 500 yıl sonra kaza eseri bir çocuk onun buzdan kurtulmasını sağlayınca da eline iyilik yapmak ve kendini kanıtlamak için ikinci bir şans geçiyor.

Hiç eğlenmedim demeyeceğim. Ama yaşça küçük bir kitle düşünülerek yapıldığı belli Monkey King'in. Ve açıkçası incelemem gerekmese bu kadar da oynamazdım. Biraz oynanıp unutulacak bir oyun çünkü. Teknik bir aksaklığı yok, karakterler şirin, oynanış nispeten kolay... Fakat hikâye ya da beceri geliştirme açısından pek de sarmıyor doğal olarak. Eğer evde küçük bir Oyungezeriniz varsa düşünülebilir elbette, ama gidip filmini de izleyebilirsiniz tabii ki (harbi, güzele benziyor filmi he...) ■ GÜLHİS







**+**

- Tasarımları gayet keyifli
- Öğrenmesi ve uygulaması kolay, çeşitli dövüş sistemi
- Çin mitolojisine ilginiz varsa her yer easter egg dolu

**–**

- Filmden uyarlama olunca oyun kısmı eksik kalmış
- Çok fazla yükleme ekranı
- Zorla dinlediğimiz hikâye... (Filmi de mi izletiyor arada nedir?)

**5**

**Son Karar**

**Özel bir yanı yok.**

**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** HexaDrive | **DAĞITIM:** Oasis Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 170 TL (Steam), 179 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-145-mk

# OVERWATCH: LEGENDARY EDITION




## Hem geç hem de güç olanlarda bugün

Overwatch: Legendary Edition'dan ne tür bir beklentiniz var bilemiyorum ama ben en azından Overwatch 2 isminin sıklıkla anıldığı şu günlerde asıl oyunun en gelişmiş ve eğlenceli versiyonlarından biri olmasını, Overwatch 2 öncesi Blizzard'dan gelen son atak olmasını beklemiştim. Ne yazık ki Switch için çıkan Overwatch: Legendary Edition, oyunun bütün sürümleri içerisinde en zayıf olanı olmuş.

Switch versiyonuna özel olan "jiroskopik kontrol" kısmı bu sürümü çok özel bir yere konumlandırabilecekken adeta oyun bununla kendi ayağına sıkmış. Joycon'ların hareket algılama özelliği sayesinde nişan almanıza sözde yardım etmesi gereken sistem o kadar lag'li ve kötü çalışıyor ki çoğu zaman destek olmaktan çok köstek oluyor. PC'de McCree gibi ince nişan almanın önemli olduğu bir karakteri oynamaktan hoşlanmama rağmen Switch versiyonunda boğuşunca karakterden nefret ettim resmen. İnternetteki yorumlar çoğunlukla Pro Controller'la durumun daha iyi ve rahat olduğunu iddia etse de Overwatch'u daha rahat oynamak için kimsenin 500 lira daha masrafa girmek isteyeceğini zannetmiyorum.




Hele ki diğer konsol ya da PC versiyonlarını oynadıysanız Docked versiyonundaki kalite kaybı kendini çok fazla belli ediyor. Buna ek olarak oyuna ilk girdiğinizde modellerin yüklenmesi çok uzun vakit alabiliyor. Bu arada PC'de de başımıza gelen bir sorundu ama burada hem grafik kalitesi bu kadar kısılmışken bu kadar uzun bir şekilde karşıma çıkması hoşuma gitmedi hiç.

Bu sorunlarını bir yana bırakacak olursak Overwatch yine bildiğimiz Overwatch ama. Bütün içeriği (yanında hediye gelen bazı Legendary skin'lerle birlikte) oynanmaya hazır. Ve doğruyu söylemek gerekirse elinize alıp oynamak (jiroskopik kontrollerle başa çıkabilirseniz) bir parça eğlenmeyi sağlayabiliyor. Ama eğer elde oynama keyfini tatmak dışında bir sebepten Overwatch almayı düşünüyorsanız… diğer platformlardaki sürümleri tercih etmenizi şiddetle tavsiye ederim doğrusu. ■ CAN

**+**

- Elde oynamak nispeten keyifli
- Oyunla beraber 3 aylık Switch Online üyeliği hediye

**–**

- Gyro kontrolleri lag'li
- Modellerin yüklenmesi vakit alabiliyor
- Her şeyi baştan açmak gerekiyor

**6**

**Son Karar**

**Hem çok geç gelen hem de Blizzard'a yakışmayan bir port olmuş ne yazık ki.**

**TÜR:** FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 13+
**DAHASI İÇİN:** overwatch.gamepedia.com

# RADIO COMMANDER




## Yemin ederim benim aklıma gelmişti!

Kişisel olarak strateji oyunları en sevdiğim tür olsa da uzun yıllardır aklımı kurcalayan bir sorun var. Yahu evet biz orduları yönetiyor, birimlere emirler veriyor ve bunları kanlı canlı izliyoruz ama bu yaptığımız komutanlık değil ki; bayağı bildiğimiz tanrı simülasyonu oluyor bu.

Komutan dediğimiz adam cepheye oldukça uzak bir noktadaki güvenli karargahında gelen bilgilere göre haritalar üzerinden detaylı planlar yapar, telsizden emirler verir ve oturup verdiği kararların sonuçlarını bekler. İşte Radio Commander'da yaptığınız şey de tam olarak bu.

Vietnam Savaşı'nın kızıştığı yıllarda çadırınızdaki haritanın başında Komuta Merkezinden gelen emirleri yerine getirmelisiniz. Bunun için telsizinizi kullanarak sürekli sahadaki komutanlarla iletişim kurup konumlarını ve birliklerinin durumlarını öğrenmeniz, gerekli emirleri vermeniz ve sonrasında zaman




geçtikçe gelecek cevaplara göre yeni emirler vermeniz gerekiyor.

Üstelik oyundaki harita da tıpkı gerçekte olduğu gibi bir eşyadan ibaret; birliklerinizin hareketini izlemek bir yana, yeni konumlarını rapor ettiklerinde harita üzerindeki figürleri oraya taşımak bile size bırakılmış. Harita üzerinde böyle değişiklikleri yapmadan da oynamak mümkün ancak birliklerin yerlerini görmek çok daha doğru kararlar vermenizi sağlıyor, tıpkı gerçekte olduğu gibi.

Radio Commander genel anlamda gerçekçilik üstüne kurulmuş bir oyun ve doğrusu işini gayet de iyi yapmış. Eğer klasik GZS'lerden sıkılıp strateji türünde farklı arayışlara girdiyseniz bir şans verin derim. ■ MUTLU

**+**

- Kontrol sistemi
- Gerçek anlamda "gerçekçi"
- Ara sahneler ve diyaloglar

**–**

- Birkaç bug'la karşılaştım
- Biraz müzik iyi olurdu

**7+**

**Son Karar**

**Türü sevenler mutlaka bir şans versin, güzel şeyler denemiş.**

**TÜR:** Strateji | **YAPIM:** Serious Sim | **DAĞITIM:** Games Operators | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-145-radio

# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

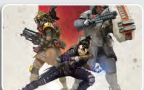
**GÖZ ALABİLDİĞİNDE DERİN VE DETAYLI OYUNLARI SEVENLER İÇİN ÇOK ACAYİP ZAMANLAR GERÇEKTEN. DISCO ELYSIUM, DEATH STRANDING, THE OUTER WORLDS ÇOK YAKIN ZAMANLARDA ÇIKIP İNSANLARA KENDİLERİNİ KÜÇÜK HİSSETTİRDİLER RESMEN.**

## ÇOK OYUNCULU

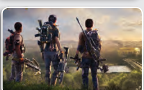


### HUNT: SHOWDOWN
**PC, PS4, X-ONE**

Crytek'in erken erişim aşamasında beğeniyle oynadığımız oyunu bu süreç içerisinde kendinisini çok geliştirdi ve yılın en başarılı ve ilginç multiplayer deneyimlerinden biri olarak karşımıza çıktı. Biraz co-op, biraz rekabet, biraz battle royale ve derinleştikçe derinleşen bir oynanış... İsmini uzun süre anmaya devam edeceğiz gibi.



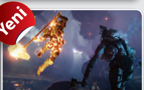
**Apex Legends**
**PC, PS4, X-One**
Adı etrafta sık duyulmuyor diye popülerliği azaldı sanmayın, oynayanların çoğu bırakamıyor.



**Tom Clancy's The Division 2**
**PC, PS4, X-One**
Ana oyun aşırı genişti, gelen ücretsiz güncellemeler onu daha da genişletti. En iyi looter shooter'lardan.

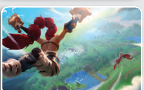


**Mordhau**
**PC**
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.

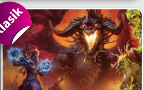


Yeni!

**Destiny 2: Shadowkeep**
**PC, PS4, X-One**
Destiny 2'nin dördüncü genişleme paketi karşınızda! Haritalar yeniden çiziliyor ve Ay'a geri dönüyoruz.



**Battlerite Royale**
**PC**
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.



Klasik

**World of Warcraft Classic**
**PC**
2004'te dünyayı değiştiren oyun, o 2004'teki haliyle tekrar çıktı. Hayırlısı...

## RYO (Rol Yapma Oyunu)

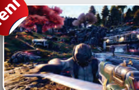
Yeni!



### DISCO ELYSIUM
**PC**

Planescape: Torment'in yanına gönül rahatlığıyla koyabileceğimiz bir oyun! İster işinizi layığıyla yapıp suçları çözün; ister işinize boşverip, rüşvet alıp, kendinizi alkole verin... Kimi isterseniz sorguya çekin, oyunun dünyasını kavramaya çalışın. Eğer bolca okumaya karşı değilseniz Disco Elysium'u kesinlikle oynayın.

Yeni!

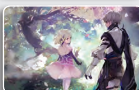


**The Outer Worlds**
**PC, PS4, X-One**
RYO uzmanı Obsidian'dan herkese sataşıp, bir yandan da yolsuzluk çözümleyeceğiniz bir bilimkurgu.

Yeni!

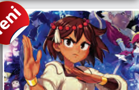


**Code Vein**
**PC, PS4, X-One**
Geçmişimizin sırları falan filan yine. Fakat Soulslike oluşu ve görselleri için belki bir şans verilebilir.



**Oninaki**
**PC, PS4, Switch**
Ölümden sonraki yaşamı korumaya çalıştığımız; hüzünlü bir hikaye. Aksiyon kısımlarının güzelliği de cabası.

Yeni!



**Indivisible**
**PC, PS4, X-One**
Çok boyutlu, Uzak Doğu efsanelerinden esinlenen hikayesiyle yılın başarılı bağımsızlarından.

Yeni!



**The Surge 2**
**PC, PS4, X-One**
Bu da Soulslike olsun ama daha çok hikâyesi olsun, eh biraz da pratik olsun, o kadar da yormasın diyenlere.

Klasik



**Neverwinter Nights**
**PC**
D&D'yi baz alan Neverwinter oyun serisini başlatmıştı. 2000'lerin en akılda kalıcı RYO'larından.

## AKSİYON

Yeni!



### DEATH STRANDING
**PS4**

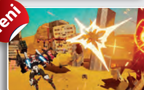
Hikâyesinin kurgulanışından mükemmel manzaralarına, oyun dünyasına ve mesajına olan yaklaşımından harika müziklerine Death Stranding gerçekten harika bir tecrübe, orası kesin. Hoşgeldin kavanoz bebek! Ama sürekli sağa sola kargo taşımak herkeslik değil, onu da eklemek lazım.

Yeni!



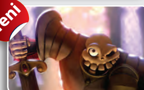
**Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint**
**PC, PS4, X-One**
Haritası keyifli, gelişmeye açık, operasonlar kurmak tatmin edici. Ama eksiği yok desek yalan olur.

Yeni!



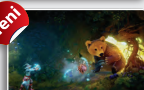
**Daemon X Machina**
**Switch**
Robotlar!!! Ateş ediyorlar!! Bol ve çeşitli aksiyon, tatmin edici görevler... Ama pek bir hikaye beklemeyin.

Yeni!



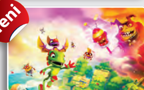
**MediEvil**
**PS4**
Espirili, özüne sağdık ama keşke bug'lar ve PS1 dönemi sıkıntılar konusunda da bu kadar sağdık olmasaymış.

Yeni!



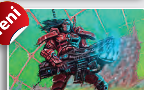
**Trine 4: The Nightmare Prince**
**PC, PS4, X-One, Switch**
Sırf görselliği için bile oynanabilir. Yeni bulmacalar, harika müzikler... Keşke 3'ün hikâyesiyle de bağlantılı olsaymış.

Yeni!



**Yooka-Laylee and the Impossible Lair**
**PC, PS4, X-One, Switch**
Yahu hem çocuk oyunu gibi görünüp hem nasıl bu kadar zor olabilirsin? Neden bu kadar zorsun!!

Yeni!



**Valfaris**
**PC, PS4, X-One, Switch**
Sağlam heavy metal müziklerle canavar kesmece. İnsan hayattan daha ne ister ki?

### Yeni Star Wars üçlemesine heyecanlansak mı? Nedir son durum?

1. *Mandolorian için daha heyecanlıyım açıkçası, filmlerden cacık olmaz bu saatten sonra. - EREN E.*
2. *O dandik adamlar gitti ya bence beeeellIlkii.... Ama dizi olay asıl! - GÜLHİS*
3. *Disney eskiyi çöpe atma kararından vazgeçtiği ve onları filmde kullanmaya karar verdiği gün anca. - SABRİ*
4. *David Lynch çekerse, Yoda bıdık bıdık dans edip tersten düze konuşursa heyecanlanırım, yoksa ı-ıh. - ONUR*
5. *Jar Jar Abrams ya da D&D el atmadığı sürece son bir umut var bence. - CAN*

### Kendine yakıştırdığın, denemek isterdim dediğin bir Halloween kostümü var mı aklında?

1. *Böyle hani Japonya'da Pikachu dans ekipleri oluyor ya, işte o Pikachu kostümlerinde istiyorum!! - GÜLHİS*
2. *Çok iyi Pers Prensi olur benden ;) - EMRE S.*
3. *Benim hayattaki en büyük amacım kendim olmak o yüzden kostümlere karş--Severian the Torturer olurdum ama ahah. - ONUR*
4. *Tuğbek olcam ben! Hepinizi kovucam! Hohoho! - M. İHSAN*
5. *Şu anki halimde "The Dude" Thor yapabilirim aslında... - SABRİ*

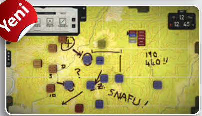
### Hadi Oyungezer'in 12. yaş gününe bir cümle bırak.

1. *Yuh! 12 oldu mu ya? 12 değildir o, 5 falan olmasın? Daha nice yaşlara o zaman! - CAN*
2. *N'aber len kerata, büyüdün mü sen bakiym? (12 yaşındaki herkese bırakabiliriz bence bu cümleyi) - ESER*
3. *Goyun yaşıyla epey yaşlanmışız, bence vampirliğe doğru yaklaşıyoruz, kahveyle geçen ebedi deadline gecelerine...- ONUR*
4. *12 iyi olmuşuz vallahi. Onu 24 48 96 şeklinde katlamak dileğiyle :) - EREN E.*
5. *Oyungezer! 21 yıllık kadrosu olan 12 yıllık tek dergi! - M. İHSAN*

## STRATEJİ



### Total War: Three Kingdoms
**PC**
Çin'i konu alan Three Kingdoms'ın neredeyse her açıdan en gelişmiş Total War olduğuna şüphe yok.



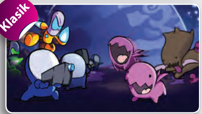

### Radio Commander
**PC**
Serious Sim'den isimleri kadar ciddi bir strateji oyunu. Acayip gerçekçi strateji arayanlar gelsin buyursun.




### John Wick Hex
**PC**
John Wick olacağız diye heyecan yapmayın hiç! Görün bakın burası strateji bölümü. Bu oyun da biraz eh doğal olarak.

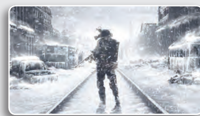



### Rebel Cops
**PC, PS4, X-One, Switch**
Biraz kısa olmasının dışında gayet keyifli, kendince başarılı bir sıra tabanlı strateji. Hadi mafyayı dağıtacağız daha kalk, çabuk!

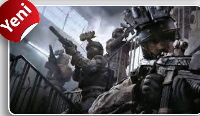



### StarCraft
**PC**
Oyunun kendisi ve Remastered versiyonu zaten malum. Ve artık oyunu çizgi filmimsi grafiklerle de oynayabiliyorsunuz! Evet.

## FPS



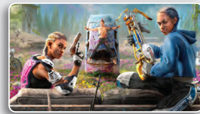
### Metro Exodus
**PC, PS4, X-One**
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



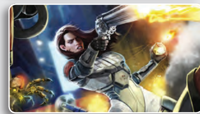

### Call of Duty: Modern Warfare
**PC, PS4, X-One**
Eski MW'leri sevenler, o tadı arayanlar aradıklarını sonuna kadar bulacak. Fazlasını isteyenlerin durumuysa biraz karışık.



### Borderlands 3
**PC, PS4, X-One**
Vurdu, kırdı, macera... Oh, oh! İyiyiz gene hadi. Hype'landığımız, ağzımızın suyu aka aka beklediğimiz devam oyunu sonunda geldi.



### Far Cry: New Dawn
**PC, PS4, X-One**
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?

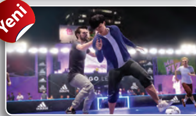


### Ion Fury
**PC**
1999'da değil de 2019'da çıktığına inanmakta zorluk çekeceğiniz, her konuda aşırı eski kafa ama çok eğlenceli bir FPS.

## DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



### NBA 2K20
**PC, PS4, X-One, Switch**
Aynı basketbol oyununun yeni adamlısı bu sene de karşımızda. Bu da 2K19 ucuzla- Bunu yapan bir ben değilim, değil mi?




### FIFA 20
**PC, PS4, X-One, Switch**
Topçu adamlar şimdi her zamankinden daha gerçekçi vs. diye kandırılıyoruz her sefereinde. Yine aynı nane.



### Assetto Corsa: Competizione
**PC**
Nispeten küçük bir stüdyondan beklemeyeceğiniz kadar gerçekçi bir yarış simülasyonu. Niş olarak kalmaması dileğiyle...



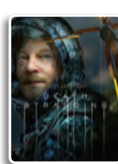

### Grid
**PC, PS4, X-One**
Çok fiyakalı arabalarınla gözümüzü alamayacaksın Grid. Dandik olmuşsun işte! Yarım yamalak bir yarış tecrübesi...

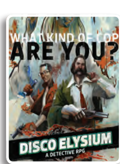



### Soulcalibur
**Xbox 360, Dreamcast**
Zamanında Dreamcast'in en iyi oyunu, en iyi 10 dövüş oyunundan biri seçilmiş bir klasik. Artık telefonunuzda bile oynayabilirsiniz.

## AYIN ALTIN OYUNLARI


THE OUTER WORLDS


DEATH STRANDING



DISCO ELYSIUM

## ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Aşağıda yazmıyor ama bu ay bir de Red Dead Redemption 2 isimli at oyununun PC versiyonu çıkıyor!

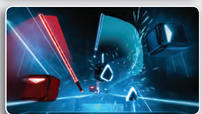
| | |
|---|---|
| **Kasım '19** | |
| Just Dance 2020 | 5 Kasım |
| Mario & Sonic at the Olympic... | 5 Kasım |
| Planet Zoo | 5 Kasım |
| Death Stranding | 8 Kasım |
| Need for Speed: Heat | 8 Kasım |
| Disney Tsum Tsum Festival | 8 Kasım |
| Romancing Saga 3 | 11 Kasım |
| Pokémon Sword & Shield | 15 Kasım |
| Star Wars Jedi: Fallen Order | 15 Kasım |
| Tokyo Ghoul: re Call to Exist | 15 Kasım |
| Terminator: Resistance | 15 Kasım |
| Shenmue III | 19 Kasım |
| **Aralık '19** | |
| Phoenix Point | 3 Aralık |
| SaGa: Scarlet Grace - Ambitious | 3 Aralık |
| Vampire: the Masquerade - Coteries of New York | 4 Aralık |
| Darksiders: Genesis | 5 Aralık |
| MechWarrior 5: Mercenaries | 10 Aralık |
| **Ocak '20** | |
| Dragon Ball Z: Kakarot | 17 Ocak |
| Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered | 23 Ocak |
| The Walking Dead: Saints and Sinners | 23 Ocak |
| Journey to the Savage Planet | 28 Ocak |



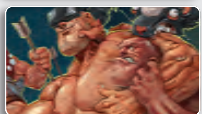
## SANAL GERÇEKLİK



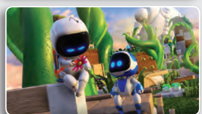
### Blood & Truth
**PSVR**
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



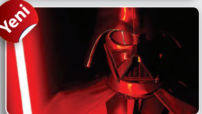
### Beat Saber
**Vive, Rift, WMR, PSVR**
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



### Gorn
**Vive, Rift, WMR, Index**
Kısıtlı içeriğe sahip bir oyun olsa da çizgi filmsi görseller eşliğinde bol kanlı gladyatör dövüşleri yapmak çok eğlenceli.

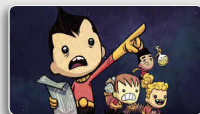


### Astro Bot: Rescue Mission
**PSVR**
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.




### Vader Immortal - Ep.2
**Rift**
"Star Wars markasının ekmeğini yeme çabası işte" derseniz çok yanılırsınız. Vader Immortal tam oyun değil, ama eşsiz bir tecrübe.

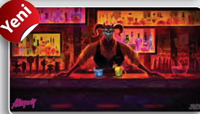
## MACERA & BULMACA



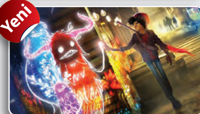
### Oxygen Not Included
**PC**
Yalan o yalan! Oksijen var gayet, ayrıca lazım da! Mikro yönetim neymiş gelin de görün (içme suyuna işeyene dayak var bu sefer).



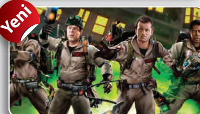
### Ancestors: The Humankind Odyssey
**PC, PS4, X-One**
"İnsanlığın doğuşuna tanıklık edin" diyen belgesellerin bir adım ötesi. İzlemeyin, oynayın!




### Afterparty
**PC, PS4, X-One, Switch**
Yok efendim Şeytandan fazla içene altın kadeh veriyorlarmış, yok altın kütük veriyorlarmış... Ama içerken eğlenceliydi şimdi ne yalan söyleyeyim.




### Concrete Genie
**PS4**
Vandalizmin şirin ve etik hali. Duvarları boyarken bu kısa ama anlamlı hikâyenin içinde çok eğleneceksiniz.




### Ghostbusters the Video Game Remastered
**PC, PS4, X-One, Switch**
Film gibi hikayesi harika, fakat bug'lar da bir o kadar can sıkıcı. Yama beklemek mantıklı olur.

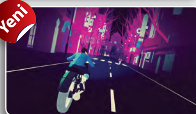
## BİR GARİP OYUN



### Macdows 95
**PC**
Türk bir yapımcıdan, çıldırtan bilgisayar şarj etme oyunu. Bulmaca üstüne bulmaca içinde kaybolma vakti.



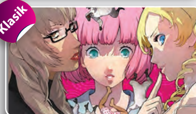

### What the Golf
**PC**
Aha uçtu adam! Uçtu uçtu! Bildiğin halter uçtu! Ökçuluk da nereden çıktı? O bir Mario mu? Bir garip oyun işte...




### Sayanora Wilh Hearts
**PS4, Switch**
Elektronik müziğin ön planda olduğu bu kısa oyunda tempoyu korumaya ve kalpleri toplamaya çalışın.




### Untitled Goose Game
**PC**
O tabela beni durduramaz dostum! Neden biliyor musun? Çünkü ben okuma yazma bilmiyorum! Kazım ben!




### Catherine: Full Body
**PS4**
Bu kafa karıştırıcı, çekici mi ürkünç mü olduğuna karar veremediğimiz macerayı ilkinde kaçırdıysanız, şimdi dalmanın tam zamanı!




VİZYON TARİHİ
06/12
2019

# THE ADDAMS FAMILY

## OYUN HAMURUNDAN ADDAMS FAMILY!

GÜLHİS CANPOLAT

The Addams Family hayatıma tam olarak ne zaman girdi, ilk ne zaman ya da hangi filmini seyretmiştim, gerçekten hatırlamıyorum. Sanırım Fester'ın hafızasını kaybedip parasına konmaya çalışan incili dantelli Debbie'yle evlendiği filmdi. O da Family Values oluyor galiba.

En geriye giden hatıralarımdan birisi de Morticia'nın Debbie'yle yüzleştiği sahnedir. Benim için The Addams Family'nin neden ve nasıl komik olduğunu özetleyen bir tek sahne seçmem gerekse, Morticia'nın Debbie'ye "her şeyi affedebilirim ama pastel renkli estetik anlayışını asla" dediği bu sahneyi seçebilirim sanırım.

Farklı bir kadroyla çekilip, çok da başarılı olmayan 1998 yapımı The Addams Family Reunion'dan sonra (ki sanırım bu filmle ilgili az buçuk kabul edilebilir tek şey Tim Curry'nin Gomez'i oynamasıydı) The Addams Family bir kere daha yeni yüzüyle karşımıza çıkıyor.

## Oha Snoop Dogg ne alaka ya?!

Şimdi, bu filmin haberi ilk geldiğinde ben açıkçası çok heyecanlanmıştım. Daha çok çocuklara hitap edecek şekilde yapılacağını tahmin ediyordum, ki animasyon stili falan da bunun emarelerini veriyordu. Yine de, The Addams Family bizim için Aralık başında vizyona girecek ve şu anda gösterildiği ülkelerin ya da eleştirmenlerin notu pek de iç açıcı değil.

Hâlbuki kadrosuna baktığınızda çok daha başarılı bir iş çıkarılmış olmasını bekliyorsunuz. Star Wars filmleriyle iyice adını duyuran Gomez olarak Oscar Isaac, Morticia olarak "Şurada burada duyduk, bik bik!" dememe gerek bile olmayan Charlize Theron, Chloe Grace Moretz, Finn Wolfhard…

Ne bileyim işte. Snoop Dogg. Bette Midler. Bu iki ismi yan yana göreceğim de hiç aklıma gelmezdi ama anlayacağınız hem çok çeşitli hem de gerçekten başarılı, birçoğu da daha önce seslendirme işleri yapmış bir kadrosu var yeni The Addams Family uyarlamasının.O zaman ne eksik?

## Bu filmden sanki 15 tane çekilmiş önceden…?

Aklınızdan herhangi bir "insanlara bizden farklı diye kötü davranmamalıyız" temalı çocuk filmi tutun. Tuttunuz mu? Şimdi hayal edin ki filmlere mikro ödeme gelmiş, siz de The Addams Family skin'i almış- Ne saçmalıyorum ben cidden bilmiyorum şu anda ama beni anladığınızı umuyorum. Bu filmden beklentim gerçekten bu yönde.

Hikâye şöyle: Addams ailesi topluca New Jersey'e taşınıyor. Sanırım siyah boyalı antika villalarını ve yağmur bulutlarını da yanlarında götürüyorlar. Sıradan bir Amerikan kasabasının onlara hop diye kucak açmasını beklemiyordunuz, değil mi? Eh, bütün korkunçluklarıyla çocuklarını sıradan bir okula yollayıp, kasabanın sıradan hayatına sızan, üstüne bir de akrabalarını ağırlamaya hazırlanan Addams ailesini zorlu zamanlar bekliyor. Çünkü kasabanın ünlü TV yıldızı Margaux Needler'ın başka planları var. Kasabadaki evleri satmayı (ve büyük ihtimal üstünden daha da zengin olmayı) planlayan Needler, Addams ailesinin yeni hayatını alt üst etmeyi deneyecek.

Hmm… Neden bu bana A.F. Reunion ve A.F. Values'ın birleştirilmiş ama bir yandan da iyice çocuklara uygun hale getirilmiş versiyonu gibi geliyor? Çünkü büyük ihtimalle öyle.

The Addams Family'i bu kadar sevdiren "O bıçak ağabeyini yaralamak için mi? Çok küçük o, bu baltayı al!" gibi detaylar yerine bir iki popüler kültür referansının arkasına gizlemeye çalıştığı sıradan hikâyesiyle, çok da başarılı bir film olmayacakmış gibi duruyor The Addams Family.

Açık konuşmak gerekirse büyük ihtimal ben yine de izleyeceğim. Fakat daha önce The Addams Family izlemediyseniz, bu film için sinemaya gitmenizi de önermem. Gel Sayın Oyungezer, eline bir The Addams Family Values DVD'si tutuşturayım.





## Yıllar içinde The Addams Family'den kesitler!

**1938**
The Addams Family'yi yaratan Charles Addams adında bir karikatürist. Ve ilk The Addams Family karikatürü de 1938 yılında The Newyorker'da yayımlanıyor.

**1964 – 66**
The Addams Family'yi dünyaya duyuran dizi. Charles Addams da karakterlerin kişiliklerini bu diziyle oturtuyor.

**1973–75**
The Addams Family ve Scooby Doo mu?! Karikatürdekine yakın çizimlerle birlikte The Addams Family bir süre için çizgi filmdi.

**1977**
İlk dizinin iptalinden 11 yıl sonra bir Cadılar Bayramı özel gösterimi için tüm kadro yeniden bir araya geliyor.

**1991**
The Addams Family'nin en büyük başarısı. The Addams Family filmi sadece gişede başarılı olmadı, resimleriyle en çok satan Pinball makinesini de yarattı.

**1993**
The Addams Family Values! Gişede ilk film kadar başarılı olamamıştı. Bu ve Gomez'i oynayan Raul Julia'nın ölümü üçüncü bir filmin çekilmesini engelledi.

**1998**
Gişelere bile varamayan bir film, The Addams Family Reunion. Aslında bir dizi pilotu olarak tasarlanıyor ama o dizi asla gerçekleşmiyor ve Reunion da VCR olarak piyasaya sürülüyor.

**YÖNETMENLER:** Greg Tiernan, Conrad Vernon **SESLENDİRENLER:** Oscar Isaac, Charlize Theron, Chloë Grace Moretz, Finn Wolfhard, Bette Midler



EREN ERYÜREKLİ

# JOKER ETKİSİ

## Tüm dünya çıldırmışken kime deli diyebiliriz?

Bu yazıyı yazdığım sıralarda Joker'in uluslararası hasılatı toplam 856 milyon dolardı ve 1 milyar doları görmemesi için de hiçbir sebep yok bence. Bunu Çin'de gösterime girmeyerek başarmasıysa takdire şayan bir durum başlı başına. Özellikle Hong Kong protestolarının alıp başını gittiği şu günlerde filmin orada gösterime gireceğini de sanmıyorum zaten.

Peki ne oldu da bu çizgi romanlardan alabildiğine uzak, ayakları yere basan ve aslında bir suç draması olan 55 milyon dolarlık yapım bu başarıyı yakaladı? Ne oldu da yapımcılarının bile şüpheyle yaklaştığı, "ya buna Joker desek de içinde Joker olmasa aslında" dediği film hem de R-Rated olmasına rağmen bütçesini kat be kat çıkardı? Bu cevapları ararken filmin kritiğini yapmaktan kaçınacağım çoğunlukla çünkü henüz filmi izlememişler vardır kesin aramızda ama gidin görün derim kısaca.

Evet, ne diyorduk? Hasılat! Joker, Todd Phillips'in şimdiye dek çektiği en ciddi film ve Philips, Warner Bros'a projesini ilk sunduğunda epeyce bir şüpheyle karşılanmış fakat bir şekilde 33 milyon dolar kapmış ve devamında da 55 milyonla filmi tamamlamış. Benim gördüğüm kadarıyla %85 oranında istediği filmi de çekmiş. Yapımın bu kadar sevilmesinin ilk nedeni de bu zaten, sanatçının kendi vizyonunu fazla stüdyo müdahalesi olmadan ortaya koyabilmesi. İkinci sebep fazlaca şişmiş ve tekrara düşen süper kahraman filmlerine karanlık ve yalın bir alternatif sunması. Açtık resmen böylesi serbest ve kendi ayakları üstünde duran bir yapıma.

Tıpkı Fight Club gibi hayatın içinde dışlanmış, hor görülen, ezilen bir karakteri merkezine alan ve onun güce kavuşma sürecini anlatan bir senaryo tabii ki bu sessiz çoğunluğun sesi olabilirdi ve oldu da. Örneğin Şili'deki hükümet protestolarında insanların Joker makyajı yaptığı görüldü.

Peki bu film şiddeti yüceltiyor mu? Hayır, alakası bile yok. Bu film şiddetin kaynağını toplumda buluyor ve özneler üzerindeki yıkıcı etkilerini inceliyor, tehlikeye dikkat çekiyor aslında. Arthur Fleck'in zihinsel hastalığı hepimizin içinde saklanan o canavarın ortaya çıkmasına daha müsait bir ortam yaratırken; bu tarz sorunları olan insanların yalnızlaştırılmaması, gerekiyorsa tedavi edilmeleri için imkanların kısıtlanmaması durumuna da dikkat çeken yapım "normal" insanların duyarsızlığını da gözümüze sokmaktan gocunmamış. Yarattığı bu çeşitli farkındalıklar filmin bence en dikkate değer noktaları ve bu kesinlikle insanları şiddete yöneltmez, asıl filmi yasaklamaya çalışan, boykot edenlerden korkmalısınız. Zira hepimiz sistemin gönüllü köleleri olarak bir nefes noktası arıyoruz, kendimizi özgürce ifade edebileceğimiz bir alan ve "mahkumların kaçma riski de en çok gardiyanları rahatsız eder". Bu film işte çoğu insan için bir kaçış alanı, bir nefes boşluğu, öfkelerini ifade edebilecekleri bir mecra oldu. Sanat kışkırtıcıdır, düşündürücüdür ve tartışma yaratır. O yüzden Todd Phillips ve Joaquin Phoenix'in eseri çok sevilmiştir ve önümüzdeki yıllarda bir modern klasik olarak anılacaktır. Çünkü kötülüğün kaynağını karakterin 2 boyutlu yapmacık iç motivasyonlarında değil sokağın, toplumun kalbinde aramayı akıl etmiştir. O cüreti gösterdikten sonra zaten film de halkta karşılığını bulup tıpkı Arthur Fleck'in sembolü olduğu protestolar gibi pek çok noktada insanların yüzüne takabilecekleri bir maske, ortak bir ikon ve gerçek bir fenomen olmuştur ve bu sadece şiddete yöneltecek diye de bir kaide yok.

Örnek aldığı Scorsese filmleri nasıl kişinin dejenerasyonuna odaklanıyorsa Joker de bunu aşama aşama göstermekten çekinmeyerek zor ama ödülü büyük bir yola girmeyi seçmiş. Bundan sonra bir devamı gelmesi düşünülmese de kazanılan bunca para tabii ki stüdyoyu heyecanlandırmıştır ve yeterince para Suç Prensi Palyaço'nun dönüşüne pekâlâ sebep olabilir. Ama umarım olmaz, umarım Joker kendi zirvesinde ardılı olmadan müstesna bir örnek olarak kalır. Çünkü aşağıda yalnızca açgözlü canavarlar ve kan emiciler var.



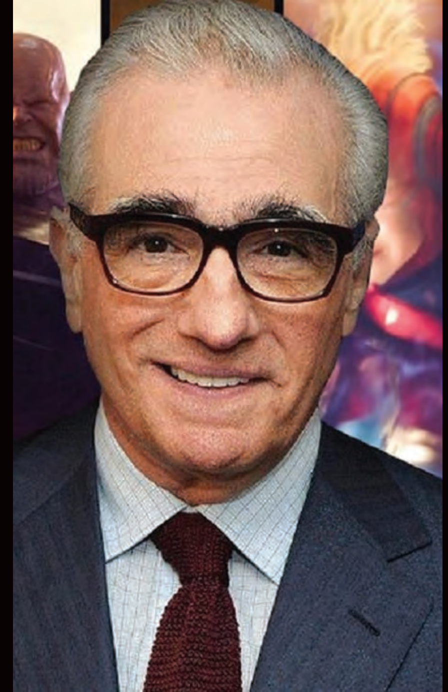
# ROBERT PATTINSON KENDİ BATMAN'İNDEN EMİN

Seversiniz sevmezsiniz o ayrı da Robert Pattinson'ın Batman rolüne yakışacağı kesin. Kendisi verdiği demeçlerde performansı için ilhamı The Lighthouse'ta birlikte çalıştığı Willem Dafoe'dan aldığını ve oldukça karanlık, korkutucu bir Batman'in bizi beklediğini söylemiş. Ki Dafoe zamanında ilk Spider-Man filminde Green Goblin'i oynamıştı hatırlarsanız. Zoe Kravitz de bu film için Catwoman olarak seçilmişti yakın zamanda ve eski dostu Pattinson onun da role cuk oturacağından eminmiş. Matt Reeves'in yöneteceği bu yeni Batman yorumu daha noir film havasında ve işin dedektiflik yanına yönelen bir film olacak. Bence proje gayet yolunda gibi.




# NETFLIX PARASI GAME OF THRONES YARATICILARINA TATLI GELDİ

Aynen de başlıktaki gibi David Benioff ve D.B. Weiss, Disney için yapacakları Star Wars projelerinden çekildiklerini açıkladılar. Bunda elbette Netflix'le yaptıkları 200 milyon dolarlık anlaşmanın payı büyük. İkilinin Eski Cumhuriyet dönemini anlattığı konuşulan filmleri şimdilik rafa kalksa da Lucasfilm başkanı Kathleen Kennedy kapıyı onlara açık bıraktıklarını ifade etti. Çok üzüldüğümü söyleyemeyeceğim şahsen. Bu durumda The Last Jedi'ın yönetmeni Rian Johnson'ın üçlemesi öne alınmış olabilir pekâlâ. Bekleyip göreceğiz. Thrones cephesindeyse işler biraz karıştı. Ak Gezenler'in tarihini anlatacak olan yan dizi iptal edilirken Targeryen Hanedanı'nı ve Valeria tarihini anlatacak olan House of Dragon resmen duyuruldu. Diziyi 2021 başı gibi izleriz bence.



# BÜYÜK YÖNETMENLER MARVEL FİLMLERİNE YÜKLENDİ, ORTALIK KARIŞTI

Önce Martin Scorsese çıkıp dedi ki "Marvel filmleri lunapark gibi, ama bence gerçek sinema değiller", üstüne Francis Ford Coppola tonu sertleştirerek "bu filmler düpedüz değersizler ve hiçbirinin eğitici, aydınlatıcı yanı yok" dedi. Usta yönetmenlerin bu yorumlarına cevap Disney CEO'su Bob Iger'dan geldi. Iger kendi filmlerinin bu iki yönetmenin filmlerinden daha değersiz olmadığını savunarak Black Panther'i örnek gösterdi ve Ryan Coggler ve ekibinin bu işe büyük mesai harcadığını belirtti. Buradaki Black Panther vurgusu tabii ki popülist bir yaklaşımdı ve MCU'ya emeği çok olan Jon Favreau, James Gunn ve Kenneth Branagh gibi önemli isimler biraz dışlanmış gibi oldu. Tartışmaya bir cevap da Favreau'dan geldi ve bu iki efsane yönetmenin kendisi için ilham verici olduğunu, yol açtığını belirtti ve "akıllarına ne eserse diyebilirler" minvalinde politik bir yanıtla işi geçiştirdi. Seride Hulk'ı canlandıran Mark Ruffalo da olaya katılarak "zamanında insanlar rock n' roll ve hip-hop'un müzik olmadığını, değersiz olduklarını söylemişti" diyerek inceden giydirmeyi tercih etti ustalara. Şimdilik son söz Steven Spielberg'den geldi ve Guardians of the Galaxy'i örnek gösterip onun farklı ve gerçekten kaliteli bir film olduğunu belirterek "bu yeni bir sanat formu ve bize sunacağı güzelliklere açık olmalıyız" diyerek muhtemelen en mantıklı yorumu yaptı. Önümüzdeki günlerde de suların durulacağı yok gibi bu tartışmada.




# FRANK UNDERWOOD

## SEYİSLERİN UNUTULMAZ KRALI

İHSAN C. ASMAN






**"Beni kuralları çiğnemekle suçluyorsunuz ama ben de size kuralına göre oynadığımı söylüyorum. Sizin ve benim mutlak surette kabul ettiğimiz gerçek kurallar. Sizin ve benim beraber yazdığımız kurallar. Niye? Çünkü benim ne gerekiyorsa yapacağımı biliyordunuz. Ve bundan keyif aldınız, bundan fayda sağladınız."**

Türkçedeki siyaset kelimesi Arapçadan gelir ve seyislik kelimesiyle kökteştir (sws kökünden). Hatta kökteş olmanın ötesinde siyaset hem at bakımı ve eğitimi hem de devlet yönetme olarak aynı anda kullanılır. Siyaseti kafalarda ideallleştirenler için belki bu şok edici bir bilgi olabilir, ama Frank Underwood'u izlerken aklınıza getirdiğinizde, bu minik etimolojik detay, sizin ufkunuzu inanılmaz şekillerde genişletebilir. Her hareketi insanda ayrı tiksinti uyandırsa da dizi tarihinin en etkileyici simalarından olmayı başarmıştır Frank Başkan. Eh, şaşırtıcı değil çünkü bütün insanlar gibi biz House of Cards izleyicileri de gücü seviyoruz.

Gaffney, Güney Kaliforniya'da dünyaya geliyor Frank. Fakir bir ailede aslında oldukça asgari şartlarda büyüyor. Askeri okul Sentinel'e 17 yaşında girip, 4 sene sonra Harvard Hukuk Fakültesine gidiyor ve burayı da 4 senede tamamlıyor. Her ne kadar askeri okulda notları pek parlak olmasa da Hukuk Fakültesinde işler değişiyor, hatta mezuniyetini müteakip 25 yaşında Güney Carolina Devlet Senatosuna seçilen en genç üyelerden biri oluyor. Bu şekilde başlayan baş döndürücü politika kariyeri en sonunda ABD başkanlığıyla taçlanıyor. Ve biz bu muazzam tırmanışı izlerken, onun ne denli bir sosyopat olduğuna da çeşitli vesilelerle şahit oluyoruz dizi boyunca.

Evvela Frank kendinden başkasını düşünmez. Empati kurmak eşsiz bir yetenekse, tartışmasız bu onun başarısız olduğu yegâne konudur. Kendi deyişiyle "kendisine, kendisi için dua eder". Bu bakımdan ailesinin onun iyi bir Hristiyan olması ümitlerini de boşa çıkarmıştır. Tanrı'yla arası zaten kötüdür ama bir mezar ziyaretinde yaptıklarından gördüğümüz kadarıyla babasına duyduğu öfke emsalsizdir. Tanrı ve babası onu her daim güçsüz kılmıştır, sanki öfkesi biraz da bundan ötürü onlara kabarıp durmuştur hayatı boyunca. Çıkarcılığı ve sosyopatlığı tehlikeli düzeydedir. Siyasi kariyeri uğruna gerektiğinde insan öldürür; gerektiğinde de geleceği parlak genç dimağları bir kalemde harcamayı, hayatlarını mahvetmeyi kendisine alışkanlık haline getirmiştir. Onun kitabında tereddüt yahut pişmanlık asla yoktur. Tıpkı bir keresinde seyirciye dönüp söylediği gibi "aslanlar zebraları yemeden önce onlarla konuşmaz, onlardan izin almaz".

## ŞECERESİ

Ailesinden biraz bahsettim ama burada biraz daha detaylandıralım. Babası Ku Klux Klan toplantılarına katılan bir isimdi, hatta bu, dizinin de bir yerlerinde Frank'in başına bela olmuştu. Babasını pek bir şey başaramadan ölüp gitmiş bir zavallı olarak görüyor Frank daha çok. Sonuçta alkolik biri, annesine ve kendisine epey dert olmuş yaşamı boyunca. Hatta 13 yaşında onu pompalı tüfekle öldürme girişimi de var ama başaramamış tabii. Tabii siyasi retoriği adına babasını hep övüyor topluluk içindeyken. Öte yandan, büyük büyük büyük büyük dedesiyse Amerikan İç Savaşında Konfederasyon adına çatışanlardan biri. Bu anlamda babasının Ku Klux Klan merakında aileden kalan bir tür miras da etkili anlayacağınız. Bu arada Frank'in de film boyunca güney aksanıyla konuştuğunu hatırlatayım.

Şimdiye kadar yazdıklarımdan güç ve iktidara olan bağımlılığını anlamışsınızdır sanıyorum. Bu bağlamda onun cinselliği nasıl algıladığına ve elbette, cinselliği nasıl yaşadığına da ayrı bir parantez açmak gerekir diye düşünüyorum. "Hayatta her şey seksle ilgilidir, seks dışında; seks iktidarla ilgilidir" mottosuna gönülden bağlıdır. İktidara bu kadar göbek bağıyla bağlı bir sosyopatın vanilla bir cinsellik yaşayacağını beklemezsiniz herhalde: Yakın koruması Meechum ve karısı Claire üçlü yapar, askerlik okulunda eşcinsel ilişki yaşar, kendi çıkarları uğruna karısının başka adamlarla yatmasına da ses etmez; hatta bizzat kendisi de başka kadın ve adamlarla kaçamaklar yapar. Çünkü tekrarlamak gerekirse, seks dediğimiz Frank için bir çeşit güç oyunudur ve iktidara uzanan merdivenlerde kullanıldığı kadar, kişiye zirvede kalabilmek adına da eşsiz enstrümanlar sunar.

Frank Underwood'la ilgili sayfalarca yazı yazılabilir ancak yerimiz kısıtlı. Onun has adamı Doug'la olan ilişkisi apayrı paragrafları hak eder mesela, aynı şekilde Conway'le giriştiği rekabet de öyle. Daha fazlasını keşfetmek içinse sizi beş koca House of Cards sezonunu izlemeye davet etmekle yetinmeliyim maalesef. Son olarak, dünyayı gerçekten de Frank Underwood gibiler yönetiyor olabilir mi peki? Bu cevabını bilsek bile vermek için pek de acele edemeyeceğimiz bir soru sanki...

# DAVID LYNCH

## ŞEKİL SAÇLI YAŞLI BALIKÇI

ONUR KAYA

İLLÜSTRASYON JEREMY ENECIO

# "İNSANLAR SANATTAN NEDEN MANTIK BARINDIRMASINI BEKLİYOR BİLMİYORUM. ÖTE YANDAN HAYATIN MANTIKSIZ OLDUĞUNU KABUL EDİYORLAR."

Çocukluğun, genel kitle tarafından kabul görmüş, vicdan, normallik gibi kavramları barındıran örtüyü üzerine geçirmesinden önceki günlerinde var olan masum bir karanlığı vardır. Çocuk bu karanlığı karanlık olarak, merakından öldürdüğü hayvanı da kurban olarak görmez. Bilmemenin, kabul görmüş gerçekliğe dâhil olmamanın getirdiği bir özgürlüğü vardır. Delilik ile çocukluk bu bağlamda buluşur ve çocukluğunu geride bırakmayan kimilerinin, bırakanlara tahtası eksik gözükmesi de bu yüzdendir.

İşte David Lynch, çocukluğunun ona bahşettiği o karanlıktan vazgeçmemiş, koyu renginin "kırıklığa" evrimleşmesini sağlamış bir adam bana sorarsanız. Böyle olacağı da ezelden belliymiş zaten. Bodrumda dokularındaki değişimi gözlemlemek adına çürümeye bıraktığı bitki ve hayvanları gösterdiği babasından "aman ha sen çocuk falan yapma evladım" lafını yemesi bile bunun bir göstergesi. Gelen nasihati dinlemeyip ebeveyn oluşu da, ona Hollywood kreatif diyarında kendi alanını açan ilk filmi Eraserhead'in konusuna ilham vermesi açısından apayrı bir ironi. Çekimleri 5 yıl süren, prodüksiyon masraflarını büyük oranda kendi karşıladığı Eraserhead'i ortamlara salmasıyla bir kısım yapımcının ilgisini üzerine çekiyor. Lynch'in başarısı da esasen burada yatıyor zaten; bilinçaltının gölünden fikir yakalayıp bu fikirlere sonuna kadar sadık kalarak bir şeyler yapmaya çalışan bir adam. Bu uğurda da George Lucas'tan gelen, Return of the Jedi'ı çekme teklifini reddediyor. Kendi istediği şeyi, kendi istediği şekilden taviz vermeden yapmak onun için önemli olan.

Onu fikir diyarında diğer pek çok yönetmenden apayrı bir yere konumlandıran sürreal tarzını iki önemli detay şekillendiriyor. Birincisi, gençliğinde David Lynch esasen yönetmenlikle alakalı bir eğitim görmüyor, resim okulu okuyor. Çizdiklerinin hareketlenmesini istediği noktada da sinema sanatına kayıyor zaten. İkincisiyse dille olan ilişkisi. Lynch'in hayatının ilk 20 yıllık döneminde, birkaç kelimeden fazla konuşmakta güçlük çektiği bir dönem olmuş. Muhtemelen bu dönemin de etkisiyle, yaptıklarını açıklamakta dil kullanmamaya, kullandığı kavramları isimlendirmemeye yönelik bir kural geliştirmiş. "Bir şeyleri kelimelere döktüğünüz anda, insanlar filmi eskiden gördükleri gibi görmeyi bırakıyor. İşte ben bundan nefret ediyorum. Konuşmak dediğimiz, gerçekten tehlikeli bir şey." diyor Lynch ve kim, nerede, ne zaman rica ederse etsin, filmlerini açıklamayı reddediyor. Hisleri umursuyor ve izleyicinin de onları umursamasını salık veriyor bir yerde. Twin Peaks'te bizzat hayat verdiği sağır FBI ajanı Gordon Cole, izleyiciye "her ne diyorsanız duyamıyorum" deme şekli zaten belki de. Yarattığı gizemi bozmaktan hoşlanan bir adam değil David Lynch. Kanal zorlamasıyla Twin Peaks'teki merkezi gizemi çözdüğünde dizinin tarihin tozlu sayfalarına gömüldüğünü düşününce, haklı olduğunu düşünmeden edemiyor insan.

Gizem fikri bir kenara David Lynch, filmlerinin yarattığı soruların cevaplarını muhtemelen kendi de bilmiyor. Sanatta mantıktan ziyade hissiyata önem veren bir sanatçı olarak, tüm soruların cevapları olması gerektiğine inanır gibi bir hali de yok. Senaryolarını mantıkla örmek yerine, yol haritasını bulduğu fikirlerin onda yarattığı hislerle çiziyor. Oyuncularını bile deneme çekimleriyle değil, onlarla muhabbet edip onda bıraktıkları hissiyata göre seçiyor. Dilin yarattığı tanımları ortadan kaldırıp, bir şeylere haklarında sıfır bilgi sahibiymiş gibi bakabilmek yönünde muazzam bir yeteneği ve de takıntısı var. 2008'de aramızdan ayrılan büyük yazar David Foster Wallace'ın da dediği gibi "Quentin Tarantino birinin kulağının kesilmesiyle ilgiliyken, David Lynch bizzat kesilen kulağın kendisiyle meşgul..."

## KAHVE

David Lynch, ileri seviye bir kafein bağımlısı. Film setlerinde sürekli olarak, nereyi müsait bulursa işeyen ve ekibinin bunu son derece normal karşıladığı yönetmen, en coşkun dönemlerinde günde 20 bardağa yakın bol şekerli kahve tüketmekteymiş. Bugünlerde bu sayıyı 10'a düşürmüş ama söylediğine göre artık bardakların boyutları daha büyükmüş. Zaten Lynch "David Lynch Signature Cup" isimli kendi kahve markasını bile yaratmış ve söylenene göre de Lynch kahvesi epey güçlü. Twin Peaks'in "gülü" ajan Dale Cooper'ın "kahvem de kahvem" diye delirmesi de buna atıf. Hele ki üçüncü sezonda...

## GÜNDÜZ DÜŞLERİ

David Lynch gündüz düşleri görmeye epey meraklı. Program sıkışıklıkları yüzünden Twin Peaks: The Return'deki Fireman's Place isimli doğaüstü mekânın setinde vakit geçiremeyişinin isyanını yaşadığı görüntüler var mesela. Kafasının içinde dolaşmayı bir metot olarak kullanmak onun için alışkanlık haline gelmiş. Bunun için de Trascendental Meditation isimli spesifik bir tür meditasyon yapıyor. Zamanında Trascendental Meditation gurusu Maharishi Mahesh Yogi'yle çalışabilmek için 1 milyon dolar ödediği söyleniyor. Adına kurulmuş, nihai amacı bu meditasyon öğretisini okul müfredatlarına sokabilmek olan bir vakfı bile var.

## BLUE VELVET

George Lucas, Lynch'e Wookie konsept çizimlerini gösteriyor. Wookie'lere baktıkça kendi deyimiyle başına ağrılar giren Lynch "bu seri senin çocuğun gibi, bence yönetmenliğini de senin yapman lazım" diyerek gelen teklifi reddediyor. Ancak yine aynı dönemlerde kendi sıradaki projesi için sınırsız kreatif kontrol almak şartıyla 1984 tarihli Dune filminin yönetmeni olmayı kabul ediyor. Lynch'in tek büyük stüdyo dansı olan Dune gişede batıyor ancak Lynch istediğini alarak, yani Blue Velvet'ı kendi istediği şekilde çekerek vizyona sokuyor. Blue Velvet de ona bugünkü ününü kazandırıyor.




ONUR KAYA

**YÖNETMEN:** Ari Aster **OYUNCULAR:** Florence Pugh, Jack Reynor, Vilhelm Blomgren **IMDb NOTU:** 7,3

# MIDSOMMAR

## Bizim oralar geceleri biraz soğuk olur

Korku filmleriyle alakalı, etrafımdaki bir kısım insanın da paylaştığı bir problemim var. Belli bir noktaya gelince pek korkamaz oluyorsunuz. Stephen King'in Pennywise'in çocukları hedef alma sebebini açıklarken söylediği gibi, yetişkinlik korkuları çok başka şeyler ve tekil, fiziksel varlıklar olarak boyut kazanamıyorlar çoğu zaman. O andan değil, gelecekten korkuyorsunuz en basitinde. Canavarla da anca çocuk korkutuluyor, ürkütmekse izleyicinin refleksini çalıştırabilmekten geçiyor ki o da pek kolay ama ömürsüz. Bünyesi "öcülenmeye" alışkın, kazık kadar insanlarda halis muhlis hakiki korku yaratabilmek, onları huzursuz edebilmek bu yüzden zor. Midsommar bunu başarabilen filmlerden.

Karanlığı kullanan ve yaklaşık 10 senedir falan bir filmden korkmamış karizmamı Hereditary'le çizmeyi bırakın, yarıp atmış olan Ari Aster'ın günlük güneşlik bir filmde neler yapacağını fazlasıyla merak ediyordum. Beklentimin aksine Midsommar, Hereditary'den farklı olarak saf korku filmi çıkmadı ki bu olumsuz bir durum değil. Ari Aster'ın imza tekniklerini kullanan film, Hereditary'den farklı olarak daha ilk sahneden tamamen yetişkinlik sıkıntılarına odaklanacağının sinyalini veren bir yapım. Bunu en büyük yetişkinlik mücadelelerinden biri olan, ikili ilişkilere odaklanarak yapıyor.

Başrollerimiz, Florence Pugh'un canlandırdığı Dani ve Jack Reynor'ın canlandırdığı Christian, ilişkileri temposunu kaybetmiş iki sevgililer. Yanlarına diğer arkadaşlarını da alarak okul projesi ve gezi amaçlı, İsveçli dostları Pelle'nin köyüne gidiyorlar. Elbette tüm güzel görüntüsünün ardında farklı bir gerçeklik taşıyan köy, çiftimiz için bir kabusa dönüşüyor ancak Hereditary'yi izlediyseniz tahmin edebileceğiniz üzere Midsommar'ın standart bir "teen-slasher" filmi olmakla uzaktan yakından alakası yok. Zaten filmin başarısı kısmen gençlerin tatile çıkıp katledildikleri filmlerin klişelerine bu kadar mesafeli kalabilmesinden geliyor. Ancak yukarıda da söylediğim gibi, başarısını ona veren en büyük faktör açık ara, bu tecrübenin Dani ver Christian'ın ilişkisine geçirttiği değişim ve dönüşüm.

Pagan geleneklerinin hâlâ hayatta tutulduğu, hem açık hem de üstü örtülü sembollerle dolu ortamın, Dani ve Christian için olduğu kadar seyirci için de bir bataklık haline gelişi Midsommar'ı yılın en güzel filmlerinden bir tanesi yapıyor bence. Florence Pugh ve Jack Raynor'ın performanslarıysa, sadelikleriyle göz dolduruyor. Teatral olma gazına kolaylıkla kapılabilecek bir atmosferi, bozmaları gerektiği şekilde, modern dünyaya olan bağlarıyla bozuyorlar.



### WICKER MAN

Filmde göreceğiniz sembollerden biri olan Wicker Man genel olarak devasa insan biçimli heykellerin Pagan festivallerinde ateşe verilmesi olarak anlatabileceğimiz antik bir ritüel. Popüler kültürde ilk ortaya çıkışı, Midsommar'la benzerlik taşıyan ancak İskoçya'da geçen 1973 tarihli The Wicker Man filmine dayanıyor. Konseptin popülerleşmesiyse The KLF isimli kült müzik grubunun 1991 yılında gazetecileri "Kayıp Mu Krallığı'nda bir ritüele tanık olmaya" davet etmesiyle gerçekleşiyor. Gazeteciler esasen İskoçya yakınlarındaki Jura adasına götürülüyor. Kılık değiştirmiş bir şekilde gazetecileri ağırladıktan sonra, onları da dâhil ederek sergiledikleri bir ritüel sonunda 18 metrelik bir insan figürü ateşe veriyorlar ve bu noktadan sonra Wicker Man sembolü Batı sahnesinde çok daha sık karşımıza çıkmaya başlıyor. Grubun gariplikleriyse burada bitmiyor; dönemlerinin en popüler gruplarından biri olan The KLF birkaç yıl sonra aynı adada 1 milyon sterlin yakıyor ve bunu kayda alıyorlar. Akabinde de yasal olarak toplatabilecekleri tüm müzik kayıtlarını toplatıyor, albümlerini satıştan kaldırıyor ve müzik sahnesinden çekiliyorlar. 23 yıl müzik kariyerlerine devam etmemek üzere anlaşıyorlar, bu anlaşmayı bir arabaya yazıp imzalıyor ve arabayı bir uçurumdan aşağı atıyorlar.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Farklı ve yetişkin bir gerilim filmi arayanları oluşturduğu imgelerle mest edecek bir film. ★★★★☆

**YÖNETMEN:** Jon Watts **OYUNCULAR:** Tom Holland, Zendaya, Samuel L. Jackson, Jake Gyllenhal **IMDb NOTU:** 7,6



# SPIDER-MAN: FAR FROM HOME

Marvel bir şekilde allem ediyor kallem ediyor filmlerini izletiyor arkadaş. 3. fazı bitiren film olan Far From Home, Endgame gibi alabildiğine karanlık bir filmden sonraki nefes molamız oldu. Ağ Kafa bu sefer okuluyla bir Avrupa turuna çıkıyor ve tabii ki başına gelmeyen kalmıyor yine.

Endgame sonrası açılan paralel evrenlerden birinden gelen Mysterio onunla aynı saflarda savaşıp abilik ederek bir nebze yaşanan kayıpların acısını unuttururken arada şakalar komiklikler gırla gidiyor. Tamam Spider-Man esprili ve eğlencelidir ama dakika başı bu kadar espriye de gerek var mı bilmiyorum. Zendaya ve Tom Holland'ın kimyası bu sefer daha iyi ve Jake Gyllenhal da bir zamanlar kaçırdığı rolün karşısında gayet iyi iş çıkarmış. Bu filmden sonra çıkan krizde Spidey nerdeyse Marvel'ın dışında kalıyordu ama korkulan olmadı ve Sony'le anlaşma sağlanarak Holland'lı serinin devam edeceği kesinleşti.

Her Marvel filminde olduğu gibi burada da after credits sahnelerini kaçırmayın ki bu seferkiler epey de sağlam sahneler, demedi demeyin. **EREN E.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Aşırı komedi unsurları ortamı biraz sulandırsa da Mysterio'nun karizması günü kurtarmış. ★★★☆☆

**YÖNETMEN:** Josh Cooley **SESLENDİRENLER:** Tom Hanks, Tim Allen, Annie Potts, Tony Hale, Keegan-Michael Key, Jordan Peele **IMDb NOTU:** 8,0

# TOY STORY 4

Aslan Kral bile zorlama şekilde tekrar piyasaya sürülmüşken Disney'in en popüler serilerinden olan Toy Story'nin bir köşeye çekileceğini düşünmek saçma olurdu herhalde? Nitekim aşırı duygusal üçüncü filmin ardından bu yeni film de Woody'nin bir çocuk olmadan da yaşayıp yaşamayacağına sorusuna, daha doğrusu kimseye bağlı olmadan bir birey olarak ayakta kalıp kalamayacağına dayanıyor. Tıpkı serinin önceki filmlerinde olduğu gibi gayet insan dünyası için uygulanabilir bir metafor bu. Hatta kadın-erkek ilişkisi için bile eşleştirilebilir.

Tabii bu soru Woody'i ve filmi serinin standart kabuğunun dışına çıkmaya zorluyor ki bu sefer ekibin eski üyelerini çok daha küçük rollerde görüp, pek çok yeni yüzün de ekibe olmasa da Woody'e katıldığını görüyoruz. Bu yeni karakterlerden de Forky'nin yanı sıra sürekli didişen peluş ördek ve tavşan ikilisi efsane olmuş, çok güldürdüler beni. Lakin Buzz, Bay & Bayan Patates Kafa ve özellikle de Rex olmak üzere eski karakterleri de çok aradım doğrusu.

Seri adına oldukça büyük bir olay içeren finale de uygun şekilde bu kadro değişiminin gelecek filmler düşünülerek yapıldığına inanıyorum. Gelecek seri adına ne getirir bilinmez fakat Toy Story 4 serinin en iyisi olmasa da kendi başına gayet hoş bir film. Gerçi sonu gelmeyen devam filmleri sağ olsun bu cümleyi de her ay yazar oldum zaten. **EMRE S.**



**EDİTÖRÜN NOTU:** Ne ilki kadar orijinal, ne ikincisi kadar eğlenceli, ne de üçüncüsü kadar duygusal. Fakat kendi başına da gayet iyi, tıpkı Woody gibi. ★★★☆☆

**YÖNETMEN:** Jon Favreau **SESLENDİRENLER:** Donald Glover, Beyonce, James Earl Jones, Chiwetel Ejiofor, John Oliver, Seth Rogen **IMDb NOTU:** 7,0



# THE LION KING

Marvel Sinematik Evreni'nin arkasındaki en büyük isimlerden biri olan Jon Favreau, nereden estiyse Aslan Kral'ı live-action olarak bizlere tekrardan sunmaya karar verdi. Disney'in efsane animasyonlarını böyle gerçek filmleştirmesine başta ben de karşıydım ama Aladdin ve özellikle Will Smith'in performansı bu konuda fikirlerimi değiştirmeyi başardı.

Aslan Kral'da CGI gerçekten başarılı ama belki de biraz fazla başarılı. Hayvanların insan jest mimikleriyle konuşması, dudak hareketleri beni sürekli filmden kopardı. O tuhaflığı bir türlü üzerimden atamadım. Film hikâye olarak neredeyse birebir şekilde Aslan Kral animasyonunu takip ediyor. Yani filmin olay örgüsü ve hikayesi kusursuz bir şekilde karşımızda. Açıkçası fazla da risk alınmamış, zira şarkılarda bile öyle aman aman fark göremedim. Aladdin'in aksine ekstra şarkı da yoktu sanırım. Herhalde filmde beni en mutlu eden detay Mufasa ağzını açtığı an James Earl Jones'un sesini duymak oldu. Malumunuz kendisi Mufasa'nın orijinal ses sanatçısı ve aynı zamanda onu Darth Vader olarak da tanıyoruz. **YASİN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Keyif alacaksınız ancak kesinlikle 1994 animasyonunun o tadını ve ruhunu alamayacaksınız. ★★★☆☆

HBO

MUTLAKA İZLEYİN

YASİN İLGÜN

YARATICI: Damon Lindelof OYUNCULAR: Regina King, Don Johnson, Tim Blake Nelson, Jeremy Irons IMDB NOTU: 6,8

# WATCHMEN

## Adına yakışan bir şekilde başladı

Arkasında kapı gibi bir Damon Lindelof bulunduran HBO'nun Watchmen'inden henüz daha sadece bir bölüm izleyebildik. Tadı da damağımda kaldı. Lindelof'un gerçek dışı ya da gerçekleşme ihtimali çok düşük olan senaryolardaki insan psikolojini kusursuza yakın işeyebildiğine inanıyorum. Watchmen gibi bir alternatif dünyayı ekrana taşıma konusunda başka bir isme bu kadar güvenemezdim.

Öncelikle dizinin; film ve çizgi romanlarla yalnızca dirsek teması yaptığının altını çizmek istiyorum. İç içe geçmiş olaylar bekliyorsanız Watchmen dizisi size göre olmayabilir. Dizi ana olaylardan 34 sene sonra, Tusla Oklahoma'da geçiyor. Doktor Manhattan, Adrian Veidt (Ozymandias) ve Rorschach arasındaki mevzunun nasıl son bulduğunu Watchmen hayranları hatırlayacaktır. Aradan geçen bu uzun sürede ABD pek çok açıdan ikiye bölünmüş durumda. Siyahlar ve beyazlar arasında pek çok kanlı çatışma yaşanmış ve buna ek olarak iç çatışmalar o kadar tehlikeli bir hale gelmiş ki polisler artık maske takmak zorundalar. Zira kimliği açığa çıkan polis ölü bir polis olarak sayılıyor. Dizi bu kaosu ve bunaltıcı ruh halini nokta atışıyla izleyiciye aktarıyor. Açılış anından itibaren yüzümüze tokat gibi vurulan o dünyada kesinlikle hiçbirimize yer yok. Polis güçlerine eşlik eden kahramanlar da maskelerinin arkalarına saklanıyorlar. Karşılarındaysa Rorschach maskelerini kullanan 7. Süvari isimli beyazları üstün gören bir çete var. Ancak olaylar daha ilk bölümün sonundan itibaren sarpa sarmaya başlıyor, biz izleyicileri başarıyla askıda bırakıyor.

Dizinin ilk sezonunda sadece 9 bölüm olacak ve bu sezon Aralık 2019'da son bulacak, tabii bir aksilik çıkmazsa. Başrollerde Regina King'i Angela Abar isimli bir polisi oynarken göreceğiz, ünlü oyuncu Jeremy Irons'sa Ozymandias olarak karşımıza çıkıyor. Manyakça planıyla milyonlarca insanı feda ederek dünyaya sahte bir barış getiren Ozymandias'ın bu hikâyesi de etraflıca işlenecektir diye tahmin ediyorum. Pamuk ipliğine bağlı olan bu kanlı barış dünyanın geri kalanında nasıl bir etki bırakmış, bunu da karakterlerimiz üzerinden yavaş yavaş işleyeceklerdir diye düşünüyorum. Yani heyecanla bekleyecek bir sürü detayımız var.

### Çatışma siyah-beyaz arasında, kahramanlarsa gri

Bu distopya hikâyesinde daha başlar başlamaz yüzümüze vurulan şey ırkçılık ve bunu takip eden ölümlerdi. Dizinin ana kahramanlarını ve hatta yan rollerdeki karakterleri şöyle bir süzgeçten geçirdiğimizde çoğunun gri tonlarında yazılmış olduğunu görüyoruz. Bulundukları dünyaya ayak uydurmak yerine kendi iç çatışmalarını veriyorlar. Hatta bazı konularda keskin kararlar almış gibi gözükseler de onlarla yalnız kaldığımızda bu karar mekanizmasını sorguladıklarını görüyoruz. Gerçi zaferin ardından gelen tatmin hissiyle her şeyi bir anda kenara atıp sildiklerini de izliyoruz. Haliyle ilk sezonun sonunu görmeden karakterlerimiz hakkında bu denli net yorum yapmamak lazım aslında. Ben yine de bu iç çatışmalar sonucunda bolca taraf değiştirme ve düşmanların sırt sırta verip ortak düşmana karşı mücadele vermesi durumlarının yaşanacağını düşünüyorum.

### Aksiyonu şu an için tadında

Dizinin ilk bölümünde beklediğimden çok daha fazla aksiyon gördük. İnsan ister istemez bütçenin önemli bir kısmını umarım buraya yatırmamışlardır diyor. Watchmen'ın ilk bölümünde aksiyon tam tıkırındaydı efendim. Doğru zamanlama ve doyurucu aksiyon sahneleriyle dizi beni bu açıdan da etkilemeyi başardı. Yine de tek derdiniz vurdu kırdıysa bu yapımı es geçmeniz en doğrusu olacaktır. Çünkü karakterlerimizin yumrukları kadar beyinleri konuşmakta.

Lindelof'un Watchmen'ı daha ilk bölümden beni yakalamayı başardı ve askerlik günlerim geldiğinde eminim ki acaba bu hafta bu bölümde ne olacak diye kafa yoracağım. Diziden ziyadesiyle umutluyum (Tabii ki son sezon hariç. Final yapmakta zorlanıyorsun HBO...).

**EDİTÖRÜN NOTU:** Süper kahraman dizilerinden bezenlerin de bezmeyenlerin de aynı hevesle göz atması gereken bir dizi. ★★★★★

○ **YARATICI:** Caroline Dries ○ **OYUNCULAR:** Ruby Rose, Elizabeth Anweis, Rachel Skarsten
○ **IMDB NOTU:** 2,9 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** The CW



# BATWOMAN

The CW'nun kahraman dizilerinden gına geldi. Yapamıyorsunuz, olmuyor, ancak DC inatla size proje üstüne proje veriyor. Bu da demek ki reytinglerde bir sıkıntı yok, çaçing sesleri eşliğinde paralarınızı sayıyorsunuz.

2019 sonbahar döneminde yayın hayatına başlayan Batwoman'da başrolde başarılı oyuncu Ruby Rose yer alıyor. Batwoman'ı ilk defa bir önceki yayın sezonunda, Arrowverse'ün ortak bölümünde görmüştük. Batman üç yıldır ortalıkta gözükmemektedir ve Bruce Wayne'in akrabası olan Kate Kane kısa sürede onun büyük sırrını keşfeder ve Batwoman olmaya karar verir. Televizyon rehberi gibi yazdığım için kusura bakmayın da olay gerçekten bu. Ne eksiği ne de fazlası var. Dizinin ana teması da ne yazık ki Kate'in bir kahramana dönüşmesi değil, politik doğruculuk altında vermeye çalıştığı çeşitli mesajlar. Batman'in kostümüne bakıp da "bu kostüm bir kadına uyduğunda işte o zaman kusursuz olacak" gibi saçma ötesi replikler mevcut. Yahu zaten mantıken 190'lık adamın kostümünü 170'lik bir kadına uyduramazsın. Kaldı ki neden başkasının kostümünü modifiye etsin ki, gördüğümüz kadarıyla sıfırdan Batwoman kostümü yapmalık imkân var. Hollywood'un 80'li yıllardan beri sıkılmadan pişirip önümüze serdiği eşcinsel güçlü kadın kimliğini hiçbir yenilik katmadan Ruby Rose'a vermişler, sen sırtlarsın bu diziyi demişler. Olmamış... Eşcinselliğin harika şekilde işlendiği bir kahraman hikâyesi arıyorsanız Doom Patrol'e bakın derim. ■ **YASİN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** The CW dizilerini izlemeyi çoktan bıraktım ancak ilk sezonları genelde iyi işledikleri için başlangıç sezonuna dair bir umut taşıyordum. Boşaymış. ★☆☆☆☆

○ **YARATICI:** Vince Gilligan ○ **OYUNCULAR:** Aaron Paul, Charles Baker, Matt Jones
○ **IMDb NOTU:** 7.7 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



# EL CAMINO

Beş sezon boyunca, giderek artan bir ilgiyle izlenip 2013'teki finalinin ardından popülaritesini hiç kaybetmeyen, sıra dışı bir diziydi Breaking Bad. Kendi halinde bir öğretmenin değişimi, dönüşümü, ailesi ve çevresiyle ilişkilerindeki, duygularındaki gelgitler üzerine kurulu, psikolojik yönü ağrı basan yapısıyla 2010'lara iz bıraktı diyebiliriz rahatlıkla.

Geçen ay yayına giren El Camino adlı filmse, dizinin finalinin bıraktığı yerden bayrağı devralıyor, flashback'ler eşliğinde, Jesse Pinkman'ın kaçış öyküsünü anlatıyor. Walter White'ın, çetelerin değerine paha biçemediği benzersiz formülünün sırrını paylaştığı, hayattaki tek insan olan Jesse Pinkman, 2 saat süren film boyunca, çıkarcı sahtekârlar, mafya özentisi tipler dışında kendi geçmişi, vicdanıyla de mücadele ediyor.

Gene psikolojik yanı, insani duygulara hitap eden yönü ağır basan bir hikâye izliyoruz anlayacağınız. Değerli bir otomobil modeli olan El Camino, aynı zamanda İspanyolcada "yol" anlamına geliyor. Senaryoya göre çok da uzun süre almayan bu yıpratıcı yolculuk, Breaking Bad hayranlarının "Dizi finalinden sonra Jesse'ye ne oldu?" sorusunu yanıtlamak için çekilmiş gibi sanki. Diziyi izlemeyen, bilmeyen kesim, birçok geriye dönüşü, duygusal espri ve zihinsel çatışmaları anlamayacaktır doğal olarak. Ben son üç sezonu ara vermeden, tek seferde izlemiştim, El Camino'yuysa dizi finalinden kalma bazı soru işaretlerini cevaplayabildiği için beğendiğimi söyleyebilirim. Bir anda hızlanıveren tempo, gergin anlar, basıveren karabasanlar, gene kan, ter ve gözyaşı El Camino'nun gösterdiği yol, anlattığı öykü boyunca bol bol var, ve olabildiğince de abartısız tutulmuş. ■ **NOYAN**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Breaking Bad'i sevdiyseniz, gülümseyerek, hüzünlenerek, bazen de hafiften öfkelenerek izleyeceksiniz. ★★★★☆

**4. SEZON**

○ **YARATICI:** Sam Esmail
○ **OYUNCULAR:** Rami Malek, Christian Slater, Portia Doubleday
○ **IMDb NOTU:** 8,5
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** USA Network

# MR. ROBOT

Elliot'ı özlediniz mi sevgili Oyungezerler? Şahsen aradan geçen koca iki senenin ardından Mr. Robot'un ilk üç bölümünü izledikten sonra kesinlikle fark ettim ki ben fazlaca hasret kalmışım kendisine. Ve dizinin bu sezonla birlikte final yapacağını düşünürsek, kendisiyle iyi vakit geçirmeye çalışın derim naçizane.

Açıkçası bu uzun ayrılığın hafızamızda yarattığı gedikleri doldurmaya Leon'un gözünden olanlar fragmanı pek yetmiyor, o yüzden neti biraz arşınlayın derim girişmeden evvel. Ondan sonrasıysa iyilik güzellik tadında: Önceki sezonlarda şikâyet edilen o durgun, yavaş ilerleyişin yerini gayet tempolu bölümler almış. Tabii daha önceden de önemli karakterlerin çat diye ölmesine ve sonrasında temponun düşmesine alışkınız ama bu sefer pek öyle olmayacak gibi. Sadece şu Whiterose'un gizemli projesi biraz daha benim öngörülerimin altında bir seyirde ilerliyor ama nasıl nihayete ereceği epey bir merak konusu; zira hâlâ merkezi önemde. Bu arada kendisinin geçmişiyle ilgili daha fazla bilgi sahibi olmak beni ziyadesiyle sevindirdi.

Öte yandan Sam Esmail bildiğiniz gibi, göndermeler ve benzetmeler yollu şahane sembolik dokunuşlar yapıyor bölümler boyunca, hatta çok ilginç konuk oyunculuklar da söz konusu bu sezon. Bu arada dizinin müziklerini besteleyen Mac Quayle artık kendisini takdir etmeyen birileri kaldıysa onları bile utandıracak kalitede bir iş yapmakta.

Vallahi üzgünüm dizi bitiyor diye ama bir yandan da sakız gibi uzatılmaması mühim. Bugüne kadar Mr. Robot'tan şikâyet ettiğim şeyleri (temposuzluğun yanında zorlama şaşırtmalar gibi) bu final sezonunda görmeyeceğiz gibi. Sezon finali yazısında görüşürüz demekle yetiniyorum şimdilik! ■ **İHSAN A.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Elliot gitme! ★★★★★

Meddya

**YARATICILAR:** Raphael Bob–Waksberg, Kate Purdy **SESLENDİRENLER:** Rosa Salazar, Siddharth Dhananjay, Bob Odenkirk
**IMDb NOTU:** 8.3 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Prime Video

YENİ DİZİ



# UNDONE

Alma hayatın sıradanlığından sıkılmış ama bir yandan da bu vaziyeti değiştirmek için pek de bir şey yapmayan birisidir. Ta ki neredeyse onu öldürecek şiddette bir trafik kazası geçirip yepyeni bir yetenekle gözlerini açtığı ana kadar. Üstelik çocukken kaybettiği babası da bir şekilde çıkagelmiştir ve kendisinden ölümünün ardındaki gizemi çözmesini istemektedir. Bundan sonrası gerçekliğin doğasının kıyasıya sorgulandığı ve ufaktan zaman yolculuğu mevzusuna da dalan (ama bunu alışılmışın dışında bir şekilde yapan), bir solukta izlenebilecek keyifli bir macera. Bu anlattıklarımla ilginizi çekmeyi başardıysam hiç fragman falan izlemeden dalın diziye, eminim ki çok daha keyifli olacaktır.

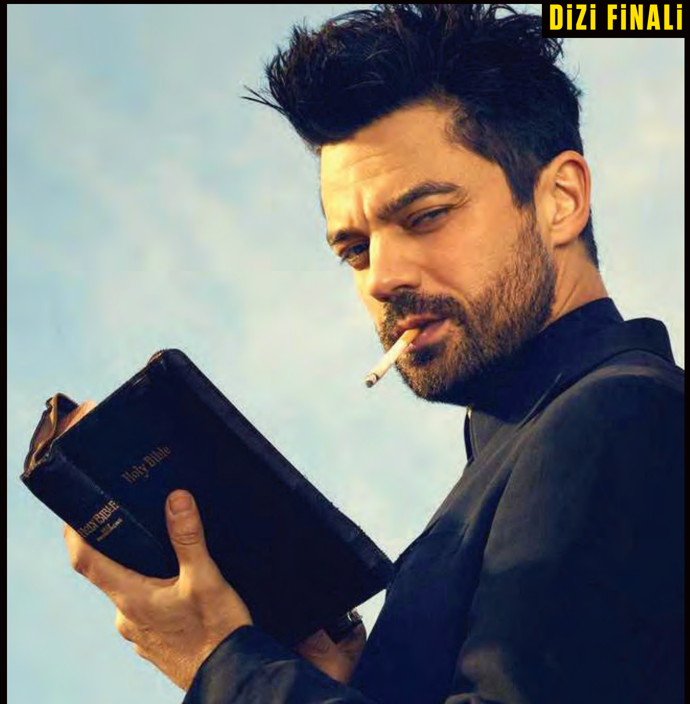
Aslında Undone'ın çok güzel yaptığı bir şey de oldukça sıradan insan ilişkilerini yalın, tertemiz bir şekilde izleyiciye sunabilmesi. Ve burada başta Rosa Salazar'ınki olmak üzere başarılı oyunculuklar izleyeni yakalamayı hakkıyla başarıyor. Ayrıca dizinin rotoskop tekniğiyle hayat bulmasından mütevellit bu oyunculuklara gerçekten de maruz kalıyorsunuz. Öte yandan bilim-mistisizm ikiliği, zamanda yolculuk ve akıl hastalıklarından mustarip kişilerin toplumca algılanışı gibi temalar sırıtmadan kotarılıyor. Undone'ın tüm fantastik hengamesinin içinde rotoskop cuk oturmuş; hem ilginç bir şekilde dizinin çılgın geçişleri izleyeni yormuyor, hem de senaristlerin hayal güçlerini sınırsızca kullanmalarını sağlıyor.

Valla bilmiyorum, eksik gedik yanlarını düşünüyorum ama açıkçası pek bir şey gelmiyor aklıma şu haliyle. Bazı meseleler derinleştirilebilirdi belki ama şu an takip edebildiğim kadarıyla ikinci sezona dair bir şey bilmiyoruz. Başka sezon olup olmayacağına göre eleştirilerimi saklı tutuyorum şimdilik. Mutlaka izleyin! ■ **İHSAN A.**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Son zamanlarda izlediğim en ilginç işlerden biri, Waking Life gibi görünüyor ve Bojack Horseman'in yapımcılarının işi. Millet Bojack referansıyla Undone'a geliyor, ben tam tersini yapacağım muhtemelen. ★★★★★

**YARATICILAR:** Sam Catlin, Seth Rogen, Evan Goldberg
**OYUNCULAR:** Dominic Cooper, Ruth Negga, Joseph Gilgun
**IMDb NOTU:** 8,0 **YAYINLANDIĞI KANAL:** AMC

DİZİ FİNALİ




# PREACHER

"Acayip" kelimesi kifayetsiz kalır, öyle uçmuş bir dizi Preacher. Eski suçlu yeni din adamı Jesse herkese istediği her şeyi yaptırma gücünü kazanır ve olaylar gelişir. Yalnız olayların gelişmesi derken Kutsal Kâse tarikatı, Katillerin Azizi, vampirler, cadılar, iblisler, melekler, Şeytan, Hitler, İsa, hatta bizzat Tanrı gibi karakterlerle gelişir, öyle bir şey. Muhafazakârların izlememesi gereken diziler listesine tepeden girmeye aday kendisi.

İlk sezon mükemmeldi, ikinci sezon biraz vites düşürdü, üçüncü sezon yine tam gaz devam etti. Dördüncü ve son sezonuysa en tuhafı. Kıyamet mıyamet, Jesse'nin imanının gevretilmesi falan derken olaylar absürtlüğünü ve o dizinin kendine has oynak ciddiyetini korurken iyice epikleşti. Diğer sezonlardan farklıydı o yüzden bu sonuncu, ben 1 ve 3 kadar sevmedim şahsen ama böyle bitmesi gerekiyordu yine de, aksi mümkün değildi. Yine de ekranda en çok görünen karakterlerden birinin hiçbir işe yaramadan perdeyi kapatmış olmasına özellikle gıcık oldum, onu da söylemeden geçmeyeyim.

Tadında bitti 4 sezonda ama cidden özleyeceğim ya ben Preacher'ı. Kafası çok başkaydı, çok kendine hastı. ■ **ÖMER**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Eşsiz ve sürükleyici. Ve de alabildiğine provokatif. Kolay hassasiyet gösteren biriyseniz aman uzak durun. ★★★★☆







## OPETH
## IN CAUDA VENENUM

Kendi yarattığı tuhaf Metal, Art House, Saykodelik, Jazz hibridi müziğiyle İsveç'in dağlarında bir tepede tek başına duran Opeth üyeleri "Kuyruktaki Zehir" olarak çevirebileceğimiz yeni albümleriyle sıkı bir dönüş yapmışlar. Albüm ilk dinlediğinizde kendinizi tuhaf dehlizlerinde kaybedebileceğiniz bir kakofoni gibi geliyor. Ama "dur lan güzel bir şeyler vardı aralarda" hissiyatı ağır basıyor ve tekrar tekrar dinleyesiniz geliyor. Dignity misal harika bir giriş şarkısı, üstüne gelen Heart in Hand hakeza öyle. Aralara serpiştirilmiş The Garroter ve Continuum da harika slow'lar. Zaten albümü dinlerken dağlardan tepelerden bir esintiler geliyor da onların özgürleştirici hissiyatıyla siz de bedeninizden çıkıp artık nerede huzur buluyorsanız oraya ışınlanıyorsunuz gibi. Ki gayet sert riff'ler ve sıkı davul partisyonları da mevcut. Ama dedim ya albüm bir huzur veriyor insana. Grubun zaman içinde çokça değişen tarzında In Cauda Venenum gayet şık bir yerde durmakta, merak ederseniz bir İsveççe versiyonunun olduğunu da hatırlatayım. ■ EREN E.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Dikkatle dinlenip içinize yavaş yavaş nüfuz eden ve orada kalan albümlerden. ★★★★★



## KANYE WEST
## JESUS IS KING

Ne bekliyordum bilmiyorum gerçekten. Kusura bakmayın hemen giriş yaptım ama cidden adı "Jesus is King" olan bir albümden ne bekliyordum gerçekten. Belki iğnelemeli bir şeyler falan mı? Ama Kanye West zaten dini tarafı hakkında da şarkılar yapmış bir adam. Jesus Walks olsun, Never Let Me Down olsun bu konudaki kaliteli işleriydi. Ama tüm albümü buna ayırmak...

Kanye'nin albümleri hep bir hikâye anlatımı ve Kanye'nin neredeyse bir nevi hayatını anlatan işler. Son albümlerinde de zaten iyice bir "hayatımı düzene sokuyorum" modundaydı ama dine dönüşünü "artık dini müzikler yapacağım" diyerek, yabancıların Gospel dediği türde bir albüm yapmak Kanye'den tamamen beklenmedik bir hareket. Ve zaten eksikleri de olduğu ortaya çıkıyor albümü dinledikçe. İşin kötüsü söz konusunda sıkıntıların olması bir yana, prodüksiyon da çok aceleye getirilmiş gibi hissettiriyor.

Sözsel açıdan albümün en büyük sıkıntısı Kanye'nin hâlâ eski tarzını bırakamayışı ve bu türde yazma konusunda pek de tecrübesi olmaması. Hıristiyan temelli, dini anlatılarda bir albüm yaparken bunları kullanmaktan daha çok kendi problemlerinden ve insanların ona karşı yaptığı eleştirilerden bahsediyor. Yaptığı zaman da çok basit ve yaratıcılıktan uzak kalıyor, en basit örneği de Closed on Sunday'de görülüyor zaten.

Prodüksiyon açısından da ne hissedeceğimi gerçekten bilmiyorum. Bazı şarkılar gerçekten harika prodüksiyon konusunda. Use This Gospel bu konuda en iyi örneklerden, özellikle Kanye'nin Clipse'i nasıl becerdiyse bir araya getirmeyi de başarmış olması harika. Ama bazı şarkılar da o kadar ertelenmeye rağmen çok aceleye getirilmiş gibi hissettiriyor, Follow God ve On God'ın üstünde biraz daha dursaymış albümün ön plana çıkan şarkılarından olabilirlermiş. Ayrıca bunun yine geçen sene yaptığı işler gibi kısa bir albüm olması da üzücü. Geçen sene kabul edilebilirdi, yığınla albüm üstünde çalışmıştı fakat bu yıl... Bilemedim. Yandhi bootlegi daha mı iyiydi sanki? ■ SABRİ

**EDİTÖRÜN NOTU:** Kanye aydınlandı ama müzikal açıdan pek de iyi bir giriş yapamadı bu hayata. ★★☆☆☆



## KORN
## The Nothing

Korn'un solisti ve beyni olan Jonathan Davis 2018'in Ağustos ayında, 2004'ten beri evli olduğu eşini kaybetmişti. Acısını bastırmak için girdiği stüdyoda ruhunun derinliklerinden çıkan sözler ve notalar da The Nothing'i oluşturmuş. Ne yalan söyleyeyim dinlemekte zorlanmama rağmen albüm beni alıp o acının ve yitişin merkezine koymayı, Davis'in hislerinin anlamamı sağladı. Müzikle başkasının zihnine girebilseydik buna benzer bir deneyim yaşatırdı. Parçalar klasik Korn sertliğinin de ötesinde böyle iç acıtacak derecede bir kırılganlığa da sahipler. Zaten albümün başlamasıyla bitişi bir oluyor. Hepsi birbirine bağlı, sıkı sıkıya eklenlenmiş karanlık bir yapbozun parçaları gibi zihninizi kuşatan, öyle arada "bir parça açayım da dinleyeyim" şeklinde yaklaşılmaması gerek. Ama güzel de işte be! Dinlerken içim burkuldu, karanlık zamanlara ilaç gibi gelecektir. ■ EREN E.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Ciddi anlamda bunalıma sokabilecek sertlikte The Nothing. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

# MAIDENS OF THE SAVAGE SEASON

## Ters köşe

*Lisenin edebiyat kulübündeki beş kız son zamanlarda erotik edebiyata sarmıştır. Bir gün "Ölmeden önce ne yapmak istersiniz?" muhabbeti dönerken kızın biri "seks" diyor ve hepsinde ipler o andan itibaren kopuyor, hiçbir şey bir daha asla aynı olmuyor. Garip garip sahnelerle ve garip garip imalarla dolu, bol bağırış çağırışlı bir seri.*

Diye bir tanıtım yazısı yazmıştım birkaç ay önce Yaz Sezonu Animeleri kısmında. Aynen dediğim gibi, bayağı komik bir başlangıç yaptı seri. 12 bölüm boyunca bu komedi tarafını hiç kaybetmedi, hep devam ettirdi ama yine de ters köşeye yatırdı beni, olayı farklıymış meğerse. Karakterleri son derece iyi ele alınıp işlenmiş, çok başarılı bir büyüme hikâyesiymiş bu aslında.

Cinsellik evet hep ön planda ama fanservisi bol sulu serilerle karıştırmayın kendisini, öyle bir şey değil. Cinsellik komediye çok uygun bir şey malumunuz, seri de bunun hakkını veriyor sağ olsun ama cinsellik, onu keşfetme ve hayatının neresine ne şekilde konumlandıracağını bilememe durumu aynı zamanda hepimizin büyüme hikâyesinin bir parçasıdır takdir edersiniz ki. Her birinin karakteri ve geçmişte yaşadığı (daha doğrusu yaşamadığı) tecrübeler bambaşka olan beş kızımızın da o başta söylediğim ipler koptuktan sonra o ipleri ne şekilde ellerine yeniden almaları gerektiğini keşfetmelerini ve bu süreçte olgunlaşmalarını izliyoruz.

Seriye en fazla gelen eleştirinin hikâyenin zaman zaman biraz fazla kararması olduğunu gördüm. "Güzel bir büyüme hikâyesi istiyordum, olayı bu kadar uçlara çekip karartmanın gereği yoktu" tadında şeyler. Gerçekten de Maidens of the Savage Season çok hassas noktalara gidip geliyor zaman zaman. Ben serinin içindeki karakterlerin gelişimi bağlamında tutarlı buldum o noktaları şahsen ama rahatsızlık duyma ihtimaliniz varsa uyarmış olayım.

Aslında basit bir komedi beklememem gerektiğini serinin yazarına bakıp anlamam gerekirdi: Mari Okada. Kendisini Anohana, Hanasaku Iroha, Toradora gibi ilk başta basitmiş gibi gözüküp sonradan derinleşen büyüme hikâyelerinden tanıyor olabilirsiniz, veya favori Gundam'ım Iron Blooded Orphans'tan. Kendisi basit hikâyeleri bile etkileyici bir şekilde sunabilen, karakterlerini ince ince yoğuran, izleyiciye çok özel anlar sunmayı bilen bir abladır. Maidens of the Savage Season kendisinin en iyi işi değil, o paye Anohana'ya ait ama yine de içten, yaratıcı, karakterlerini doğru analiz etmiş bir büyüme hikâyesine açıksanız, kısacık olmasının da verdiği cesaretle rahatlıkla önerebilirim.






# YENİ ANİMELER

■ Kamyonla yeni seri duyurumuz var: Wandering Witch: The Journey of Elaina, The Misfit of Demon King Academy, Japan Sinks, Bottom-tier Character Tomozaki, Utawarerumono: Mask of Truth, Uramichi Oniisan, Cagaster of an Insect Cage, Dragon Goes House-Hunting, Shadowverse, Our Last Crusade or the Rise of a New World, Suppose a Kid From the Last Dungeon Boonies Moved to a Starter Town, Murenase Seton Gakuen, I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level, Doky Hentai HxEros, The Irregular at Magic High School (2. sezon), Arifureta (2. sezon), Major 2nd (2. sezon), 7Seeds (2. sezon), Kaguya-sama: Love is War (2. sezon), DanMachi (3. sezon ve Ova).

■ Kimetsu no Yaiba'nın ilk sezonu bitti, devamındaki hikâye olan Demon Train Arc, 2020'de film formatında gelecek.

■ Yeni animesi yeni başlayan Blade of the Immortal'ın mangakası Hiroaki Samura'nın diğer bir mangası Wave Listen to Me'nin de animeleşeceği duyuruldu. Nisan 2020.

■ Son 1-2 yılı ufak tefek projelerle geçiren önemli stüdyolardan Shaft yeni animesini duyurdu: Assault Lily Bouquet. Bir... oyuncak bebek markasının bebekleriyle ilgili...

■ Büyük haber! VNDB'nin en yüksek puanlı görsel romanı Muv-Luv Alternative'in anime uyarlaması geliyor. Kim yapıyor, formatı ne olur bilinmez şu an ama üzerimde heyecan kadar tedirginlik de var. Sadece Alternative'i mi anime yapacaklar mesela gerçekten? İlk 2 bölüm olmadan olmaz ki? Bir de gidip kısa bir şey yapmamaları lazım, alabildiğinde derinlere gider bilimkurgu altyapısı, onu aktarabilmeliler. Sorular sorular...

# KAN VERME KAMPANYASINDA TARTIŞMALAR



Japon Kızılhaç'ı kan verme kampanyası dâhilinde Uzaki-chan karakterini kullandı (aynı adlı mangadan). Bunu cinsellik kullanımının yersizliği şeklinde düşünenler, görselin cinsellik kullanımı olmadığını ve karakterin yalnızca büyük göğüslü olduğunu söyleyenler, ifade özgürlüğünden dem vuranlar, ılımlı veya ekstrem feministler falan derken tartışma bayağı büyüdü.

Görselde "Senpai kan verdin mi? Yoksa... İğneden mi korkuyorsun?" diyor bu arada, söylediklerinde provokatif bir şey yok. Şöyle bir link vereyim tartışmalara göz atmak isterseniz: tinyurl.com/ogz-145-uzaki

# KISA KISA

**■ Geçen ay KyoAni kundaklamasında yaralananların hayati tehlikeyi atlattığını söylemiştim ama bir kişiyi daha kaybettik maalesef, ölü sayısı 36'ya çıktı. Yaralı 33 kişiden 27'sinin taburcu olduğu ve işinin başına döndüğü bilgisi biraz olsun teselli oldu sonrasında. Ayrıca ülkede yakıt satışı konusunda yeni kanunlar yürürlüğe giriyor.**

**■ Veee uzun uzun yıllar ardından Fairy Tail animesi sona erdi, bu keyifli yolculuk için teşekkürler çocuklar! Hoş Fairy Tail deyince "son" kelimesi biraz oynak oluyor. Devamını anlatan mangalar falan var, onlar da uyarlanabilir ileride.**

**■ Haikyuu'nun mangasında son hikâyeye giriş yapıldı.**

**■ Anime dünyasının herhalde en sevilmeyen insanı Yamanakan en son yine atarlanıp emekli olmuştu, şimdi Magical Girls adında yeni bir anime için kitle fonlaması başlattı. Zamanında ayrıldığı KyoAni'nin yaşadığı trajediden motive olduğunu falan söyleyince olayı çıkarına kullandığı şeklinde yorumlar aldı bir sürü falan. Sevmem kendisini, çok da para toplayamıyor gibi zaten şimdilik.**



**■ Bir sürü önemli serinin mangakası yeni mangalarını duyurdu bu ay. Maid-sama'nın mangakası Hiro Fujiwara'dan How to Kill Tsukishima, After the Rain'in mangakası Jun Mayuzuki'den Kowloon Generic Romance; Daily Lives of High School Boys'un mangakası Yasunobu Yamauchi'den The Knight of White Thunder isimli yeni mangalar yolda.**

**■ Başrol oyuncusu John Cho'nun sette yaralanması sebebiyle Cowboy Bebop'ın live-action dizisinin çekimlerine 7-9 ay kadar ara verildi.**

**■ Niye eskisi kadar çok garip anket yapılmıyor ya... Bu ay mesela ne güzel "Kimin patronunuz olmasını istersiniz?" diye sormuş birileri. Psycho-Pass'ten Akane zirvede yer alırken yine aynı seriden Nobuchika ikinci olmuş, Gintama'dan Gintoki ve Kemono Friends'ten Lucky Beast de üçüncülüğü paylaşmış.**

Meddya

# GÜZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Eveeet... Yeni sezon istediğimizin bile farkında olmadığımız güzel sürprizlerle... gelmedi. Gayet de ısrarla istediğimiz, gelecekleri de yüz metreden belli devam serileriyle indi kafamıza. İtirazım yoktur sayın hâkim! Bu arada buradakiler dışında Beastars, Babylon ve No Guns Life da gayet izlemeye değer yeni seriler bence, onların da adını anmış olayım. Ha bir de Psycho-Pass'in 3. sezonu da başladı, onu da bilgilerinize ve ilgilerinize sunarım.





## BLADE OF THE IMMORTAL

Çok ünlüdür uyarlandığı manga, animesini bayağı merak ediyordum o yüzden (eski bir animesi var ama pek iyi değil), alışılmadık bir stili var ama genel olarak iyi başladı valla. Yaklaşık 20 yıl sürmüştü manganın bitmesi, animesi de tamamını kapsayacakmış, herhalde tek sezonla kalmaz o yüzden. Karanlık, kanlı samuray hikâyelerini sevenler direkt girişsin.

## CHIHAYAFURU 3



Offffff nasıll özlemişim anlatamam. İlk bölümü bir açtım ve... Bölümün her saniyesini "lütfen bitmesin, lütfen zaman yavaşlasın" hisleriyle izledim hiç abartmıyorum. Okunan Japonca şiiri dinleyip yerdeki kartlardan doğru olana dokunma üzerine kurulu karuta diye bir oyun var, anime onunla alakalı ve karuta'dan damla anlamıyorum ama o kadar enfes bir sunum, o kadar enfes karakterleri var ki... Tam olarak en sevdiğim anime türü bu işte aranızda bir ihtimal merak eden varsa. Honey & Clover, March Comes in Like a Lion falan gibi.

## FOOD WARS: THE FOURTH PLATE



Şu animede karakterlerin lezzetli yemeğe karşı verdikleri abartılı ve bol +18 çağrışımlı saçma tepkilerden asla sıkılmayacağım sanırım. Yine aynı güzellikte devam ediyor ama hani doğrusunu isterseniz bu kadar uzamasaydı daha mı iyiydi bu seri acaba?



## SWORD ART ONLINE: ALICIZATION – WAR OF UNDERWORLD

Alicization hikâyesinin ilk yarısının olağanüstü yaptığı şeyler kadar beceremediği şeyler de vardı ama sezon genel olarak tatmin ediciydi diyebilirim. Devamı da güzel başladı. Administrator'ın ortadan kaldırılması Yeraltı Dünyası'nı daha saldırgan kılmıştır ve yeni imparatorları da pek sevecen bir dostumuz değil. Kirito da komada zaten, işler yaş kısacası. Asuna gel kurtar bizi!



## CAUTIOUS HERO

Isekai (kendini fantastik dünyada bulma mevzulu) animelerin en tazesi ve en salaklarından bir tanesi. Tanrıça "gel şu dünyayı kurtar ey kahraman" diye elemanımızı çağırıyor, ki elemanımızın da stat'ları çok iyi falan, ama kendisi biraz fazla tedbirli. Kurtaracağı dünyaya gitmeden önce hazırlanayım diye mekik şınav çeke çeke 15. seviye oluyor mesela. Veya uyuz slime'a elli tane özel hareket çekiyor falan.



# MY HERO ACADEMIA
## SEASON 4

Ve son yılların en sevilen shounen animesi geri döndü! "Şu da şuydu, bu da buydu" tadında bir ilk bölümün ardından Deku'nun All-Might'ın eski yanıcısı Nighteye'ın yanında çalışmaya başlaması ve The League of Villains'a diklenip ortalığı dağıtan yeni kötümüz Overhaul'un olayları derken mevzu hızla gelişiyor. Her şey anı gaz devam yani.

# 7 DEADLY SINS: WRATH OF THE GODS



"Eöeh çüş artık" efektleriyle kendini izleten, abartının abartısı shounen'imiz 7 Deadly Sins de uzun süre sonra geri dönenlerden. Yalnız arada stüdyo değişti, yeni animasyonlar da eskisinin bir tık altında ama olsun, aşırı dandik ilk bölümü geçtikten sonra yine acayip sarmayı başarıyor. Yine de beyaz kan ne abi ya?



# ORESUKI

Hani saftirik oğlan vardır, bunun çocukluk arkadaşı, okulunun idolü öğrenci konseyi başkanı falan vardır, bu kızlar çocuktan hoşlanır ama çocuk anlamaz falan. Hah, bu klasik muhabbeti alın, elemanın bu senaryoyu yaşayabilmek için saftirik rolü yaptığını, aslında hıyarın teki olduğunu, kızların da ondan değil onun en iyi arkadaşından hoşlandığını, elemanın içten içe iyice hırslandığını falan ekleyin. Bir de manyak bir kız olsun, eleman ondan nefret etsin ama kız elemanı sevsin. Eğlenceli bayağı.

# HIGH SCORE GIRL II

Retro oyuncunun dostu, diğer herkesin düşmanı High Score Girl de geri dönenlerden! Hakikaten ama, öyle "oyunun adını söyleyelim de gönderme olsun" gibi değil de sadece en geek retro oyuncuların anlayabileceği muhabbetlerle doluydu seri, bunu da tatlı mı tatlı bir romantizmle renklendirmişti. Çoğu izleyiciye göre değil ama hitap ettiği azınlık böyle bir seri var olduğu için duacı olur, öyle bir şey.



# FATE/GRAND ORDER: ABSOLUTE DEMONIC FRONT BABYLONIA

Yeni bir sezon, yeni bir Fate animesi. Bu yeni anime... Telefon oyunu Fate/Grand Order'ın 7. bölümünün uyarlaması... Kulağa saçma geldiğinin farkındayım ama oyunla alakanız yoksa da izleniyor gayet. Hikâyenin Gilgamesh'in Babil'in tahtında oturduğu zaman diliminde geçtiğini söylersem herhalde Fate sevenlerin bir kaşı kalkar. Onun dışında çekici kızlar, iyi aksiyon falan, güzel gidiyor yani.





# Bütün dünyaya internet 2020'de

## Elon Musk'ın süperstarı SpaceX iş başında

Elon Musk'ın kurduğu şirketlerden belki de en önemlisi SpaceX tarafından hayata geçirilecek proje sonrası dünya üzerinde internet bağlantısının ulaşmadığı noktanın kalmaması hedefleniyor. Starlink adı verilen uydulardan oluşan sistem sayesinde 2020 ortalarında çalışmaya başlayacak sistemle internet bağlantısı sağlanacak. Geçtiğimiz günlerde Starlink aracılığıyla ilk Twitter paylaşımını yapan Elon Musk, bu sayede güzel bir reklam da yapmış oldu.

Kullanımın hizmete açılmasından önce kullanıcı terminali, gelen sinyalin alınması için gerekli olan elektronik cihaz ve bu servisin nasıl sunulacağı gibi birçok konunun netleşmesi gerekiyor. Zaten yolun başında olan firmanın şimdiye kadar 60 adet Starlink uydusu uzaya gönderildi. 12 bin adet uydu için lisans alan SpaceX, Uluslararası Haberleşme Birliği'nden 30 bin adet uydu için daha radyo frekans bilgisi talep etti. Toplamda 42 bin uydulu devasa bir uydu birliği (çöplüğü?) sayesinde internet ağının oluşturulması planlanıyor. ■ ARES



# Kuantum bilgisayarlar çağı başlıyor

## Google'ın iddiasına göre "Quantum Supremacy" oluşturuldu

Google'ın Sycamore isimli kuantum işlemcileri dünyanın en hızlı bilgisayarının 10 bin yılda tamamlayacağı görevi 200 saniyede yaptı. Nature'de yayınlanan makaleyle (tinyurl.com/ogz-145-kuantum) detaylarına değinilen bu durum literatürde "quantum supremacy" olarak geçiyor. Klasik bilgisayarlardaki bit olarak adlandırılan birim bilginin değerinin 1 veya 0 olma durumu yerine, kuantum işlemcilerindeki qubit isimli birimlerin aynı zamanda 1 ve 0 olabilme temeline dayalı bir teknoloji söz konusu. 54 qubit sahibi Sycamore'da, bu qubit'lerin 1 tanesinin çalışmamasına rağmen elde edilen bu sonuç olağanüstü.

Öte yandan, kendi kuantum bilgisayarı üzerine çalışan IBM araştırmacılarının yaptığı açıklamaya göre aynı iş için hazırlanacak ideal simülasyon ortamı sayesinde klasik bilgisayar sistemleri 2,5 günde görevi bitirebilir. IBM tarafı bu konuda haklıysa henüz devrim niteliğinde bir gelişme yok demektir. Yine de böyle bir bilgisayarda Football Manager oynamak da güzel olurdu sanki! ■ ARES

# Bitki tabanlı et ne kadar sağlıklı?

## Eleştiriler yağmur olmuş

Geçtiğimiz aylarda bu satırlarda Fake Meat, yani sahte et yahut bitki tabanlı etin Amerika'da ufaktan endüstrinin büyük oyuncularının da desteğiyle (Burger King, Carl Jr., McDonalds gibi) yavaş yavaş pazar payını arttırmaya başladığından bahsetmiştik ve en son FDA'nın da Impossible Foods için onay verdiğini anlatmıştık. Ama bu ay FDA onayına rağmen bu etin sağlık meselelerinde tüketicileri o kadar da tatmin edemeyebileceği izlenimini edindim, hani geri bildirimlere bakarak konuşursak.

Öncelikli iki mesele var: Birincisi Fake Meat gereğinden fazla işlenmiş bir gıda olarak düşünülüyor. Bu kısmen doğru ama her işlenmiş gıdanın otomatikman sağlıksız anlamına gelemeyeceğini de biliyoruz. İkinci husus GDO'lu olma ihtimalleri. Bu durumda da FDA onayına güvenmemiş oluyoruz. Öte yandan uzmanlar bunun da en nihayetinde bir fast food ürünü olarak düşünülüp sürekli tüketilmemesi gerektiğini söylüyor. Yani bitki bazlı olsa da hazır gıda hazır gıdadır mantığı daha ön planda. Birçok uzman hâlâ Fake Meat'e güveniyor açıkçası, özellikle fabrika çiftçiliği gibi dünyaya verdiği zarar halihazırda ortada olan bir müesseseyi yerle bir edebilme olasılığı bile çoğu bilim insanını tebessüm ettiriyor. Bakalım gelecek bize konuyla ilgili neler gösterecek. ■ İHSAN A.



# İnsanlar volkanların 100 katı CO2 açığa çıkarıyor

## En güncel doğal felaket olarak homo sapiens



Washington'da 10 senedir yürütülen bir araştırmaya göre artık kesinkes biliyoruz ki insanlar bazı iklim şüphecilerinin CO2 konusunda kafayı taktığı volkanlardan 100 kat daha fazla CO2 salınımına sebep oluyor. Şöyle somutlaştırmak gerekirse; dünyadaki tüm volkanlar yılda 0.3 gigatonluk emisyon yaparken, insanlar bir senede 37 gigatona kadar çıkıyor, en azından 2018'de böyle olmuş. Bu boyutta bir karbon emisyonunun ne denli ciddi sonuçları olabileceğini anlatmak için geçmişten örnek veriyor araştırmacılar. Mesela uçamayan dinozorlar dâhil dünyadaki yaşamın %95'ini yok ettiği düşünülen Chicxulub asteroidi, bundan 66 milyon yıl önce dünyaya çarptığında 425 ila 1400 gigaton emisyona sebep olmuş. Bu bizim aşağı yukarı 10-12 yılda ulaşabildiğimiz bir rakam. Sıkıntı büyük anlayacağınız. ■ İHSAN A.

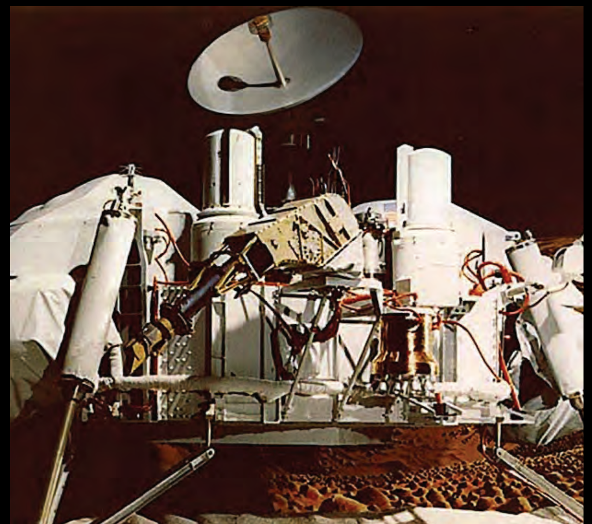


# Mars'ta hayat çoktan bulunmuş olabilir de haberimiz yok

## Tarihler 1976'yı gösterirken...

NASA, Mars'a ilk başarılı inişi 1976'da iki ayrı Viking aracıyla yapmıştı. Eski bir NASA bilim insanı olan Gilbert Levin'e göre bu operasyonda aslında Mars'ta hayat olduğuna dair çok çarpıcı sonuçlar elde edilmiş. Görev esnasında yapılan bir deneye göre ilk sonuçlar mikroorganizmalar için pozitifmiş. Deney de şöyle: İniş aracı Mars toprağı ve işaretlenmiş radyoaktif karbon içeren nitrojen bazlı besin karıştırılıyor, teoriye göre eğer toprak içinde mikroorganizmalar varsa da radyoaktif karbon içeren karbondioksit gazı açığa çıkıyor. İşte bu yolla pozitif sonuçlar elde edilmiş.

NASA sonraki yapılan deneylerin Levin'in iddia ettiği gibi Mars'ta yaşamı desteklemediğini söylüyor. Tabii NASA, Levin'e göre ayak sürümekte. Her ne kadar Levin şu anki bilim insanlarına 76'yı bir çıkış noktası olarak almalarını salık verse de NASA onun argümanlarına ikna olmadıkça pek bir şey değişmeyecek gibi. ■ İHSAN A.





# Oyun oynamanın hastalık addedilmesi ne kadar bilimsel?

## DSÖ, hasta etme insanı!

Geçen sene hatırlarsanız Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) oyun bağımlılığını "oyun oynama bozukluğu" şeklinde tanımlayıp ICD-11'e eklemiş ve fazla oyun oynamayı resmen hastalık olarak ilan etmişti. Tabii o dönem birçok bilim insanı bu yeni tanımın bilimsel olmadığı ve böyle iddialı laflar edebilmek için yeterli kanıtın olmadığı konusunda örgütü defalarca uyardı. Şimdi geçen ay da konuyla ilgili etraflıca bir araştırma yapılmış ve çalışmayı yürüten bilim insanları oyun oynamanın kendi içinde bir hastalık olmaktan çok, halihazırda psikolojisi bozuk insanların oyunlarla "sağlıksız" ilişki kurduğu sonucuna ulaşmış.

Araştırma için İngiltere'de 1004 ergenlik çağındaki genç ve onların yasal vasileriyle görüşmeler gerçekleştirilmiş. Katılımcılara sorulan sorularda, gençlere gündelik yaşantılarında çeşitli psikolojik ihtiyaçlarının yeterince karşılanıp karşılanamadığı sorulmuş; vasilerineyse gençlerin psikolojilerin işleyişlerini nasıl değerlendirdiklerini anlatmaları istenmiş. Ayrıca, 1004 gençten sadece 525'i günde ortalama 3 saat çevrimiçi oyun oynadığını söylerken, bunların %55'i 9 endikasyondan 1'ini karşılamış, sadece %23'ünde oyun oynama bozukluğunun en az üç endikasyonuna rastlanmış. Sonuç olarak şunlar çıkmış: Oyun oynama bozukluğundan mustarip insanlar buna genelde günde epey bir vakit ayırıyor ama vasilerinin söylediklerine göre gündelik hayatlardaki problemleriyle pek de başa çıkamayan tipler bunlar. Yani oyun oynamak bir sebepten çok bir sonuç.

Bilim tarihinde toplumsal önyargıların bir deneyin tasarımını etkileyebildiği ve araştırmacıları yanlış sonuçlara yönelttiği yaygın görülür maalesef. Sanki ICD-11'le DSÖ'nün de yaptığı bunun son örneklerinden biri. En azından elimizdeki ampirik bilgi şimdilik bu yönde. ■ İHSAN A.

# Uzayda ilk yürüyüşü gerçekleştiren Aleksey Leonov hayatını kaybetti

## 54 yıl öncesiydi...

1965 yılında ilk uzay yürüyüşünü gerçekleştiren insan olarak tarihe geçen Aleksey Leonov, Ekim ayında hayatını kaybetti. Üstelik kendisi bu ilk uzay yürüyüşünü gerçekleştirirken kıyafetindeki bir tasarım hatası sonucu şişerek uzay gemisinden çıktığı bölmeye geri sığamamış ve havayı tahliye ederek, oldukça zor bir şeyi başararak geri girmeyi başarmış araca. Ayrıca ABD ve Rusya arasındaki gergin ilişkilerin en azından bilimsel sahada biraz yumuşamasını sağlamış (1975 Soyuz-Apollo birleşmesi) birisi kendisi, NASA da vefatı sonrasında onu özel olarak anmış zaten. Bir de Arthur C. Clarke'ın 2010 Odyssey Two'sunda kendisini bir anlamda onore ettiğini hatırlatayım. Bir Neil Armstrong veya Yuri Gagarin kadar ismi bilinmese de uzay serüvenimizin köşe taşı kahramanlarından biriydi bu kozmonot abi. Rahat uyusun... ■ İHSAN A.




# Uzayda yürüyen kadınlar

## 421'de 1

Aleksey Leonov'un açtığı yoldan aslında kadın astronot ve kozmonotlar erkek meslektaşları gibi yürüyemedi desek yeridir. Daha önce de pek çok kadın uzay yürüyüşü yaptı, ama geçen ay yaşanan olay iki kadının yanlarında erkek olmaksızın uzay yürüyüşü yapması bakımından tarihe geçti. Amerikalı astronotlar Christina Koch ve Jessica Meir, Uluslararası Uzay İstasyonundan çıkıp istasyonun güneş panellerinde biriktirilen enerjiyi regüle eden şarj pilini değiştirmek için yürüyüşlerini yapıp bir sorun yaşamaksızın ISS'e geri dönmüşler. ISS, 1998'de kurulduğundan bu yana gerçekleştirilen 421. uzay yürüyüşü bu ama ilk defa sadece kadınların olduğu ilk yürüyüş. Aslında bu etkinlik Mart ayı için planlanmış önceden ama kadın astronotların bedenine uygun yeterli sayıda uzay giysisi olmadığından bu zamana ertelenmiş. Bu ufak detay bile anlaya çok şey söylüyor ya neyse. Umarım bundan sonra da kadın astronotları tek başlarına uzayda takılırken görmeye devam ederiz. ■ İHSAN A.





# Zihin kontrollü drone'lar

## Call of Duty: Modern Warfare 7 mi oynuyoruz yoksa?

Halihazırda savaş aletleriyle yapılanlar ortadayken ülkelerin "kendi ülkelerini koruma" amaçlı yaptığı teknolojik çalışmalar bilimkurgu kitaplarına yaklaşmamızı sağlıyor. Amerika ordusunun teknolojik araştırmalar yapan bölümü DARPA'da çalışan sinirbilimci Al Emondi'nin açıklamalarına göre ABD drone'ları arada herhangi bir cihaz olmadan direkt olarak zihinle kontrol etmek için çalışıyor. Farklı üniversitelerden oluşturulan 6 araştırma grubuyla farklı yöntemlerle sonuca ulaşmak isteyen ABD başarılı olduğu takdirde gündelik insan ve özellikle sağlık konusunda gerçekleşecek pozitif katkılara dair örnekler veriyor. Dolayısıyla kişisel sınırların aşılmasından özel bilgilerin korunumuyla ilgili problemleri hatırlatmak da bana düşüyor. Sonra da yazacaklar Ares hep kötümserdi bilmem ne. ■ ARES

# Devasa domuzların istilası

## Yine sıradan bir günde Çinliler bir şeyleri fazla ciddiye alırken...

Yakın zamanda Okja'yı izlemiş biri olarak haberi gördüğümde yanlış okuduğumu düşündüm. Salgın hastalık nedeniyle Çin'deki domuzların yarısının telef olması sonrasında hükümetin üreticileri daha çok domuz üretimine teşvik etmeye çalışmasıyla başlıyor her şey. Bazı Çinli çiftçilerin ortalama domuz ağırlığını 110 kg seviyesinden 140 kg seviyesine çıkarmayı başarmasıysa normal karşılanacak bir durum. Jilin bölgesindeki bazı çiftçilerse durumu abartarak ortalama 175-200 kg ağırlığında domuzlar yetiştirdi. Tüketim açığını kapatma konusunda yeterli olacak mıdır bilmiyorum ama biraz daha zorlarlarsa beslenme zincirini tersine çevirecek büyüklükte domuz yetiştirmeyi başaracaklar. ■ ARES





# Fortnite bağımlılığı

## Epic Games'i büyük bir dava bekliyor

Kanada'da yaşayan iki aile Epic Games'e karşı dava açmaya hazırlanıyor. Bunun nedeniyse Fortnite'ın uyuşturucu maddeler kadar bağımlılık yaratıyor olması. Birbirinden bağımsız bir şekilde avukatlık şirketini arayan iki ailenin şikâyet noktası çocuklarının hızlıca Fortnite bağımlılığına yakalanması. Oyun sürelerinin kısıtlandığı zamanlarda çok sinirli ve gergin olan çocuklarının bu ruhsal durumunun suçlusu olarak Fortnite'ı görüyorlar. Davanın diğer önemli noktasıysa iddiaya göre Fortnite yapımında psikologların çalışarak oyunun insan beyninde uyuşturucu maddelere benzer bir etki yaratması için çaba sarf etmiş olmaları.

Kendilerinde ne kadar suç karamışlardır ya da bu iddiaların ne kadarı doğrudur, bunu öğrenmek için davanın sonucunu bekleyeceğiz. Günümüz ailelerinin belki de en büyük problemi oyunlara karşı hiçbir bilgileri olmadan bu duruma hâkim olacaklarını sanmaları. Ailenin en büyük görevlerinden biri olan çocuğunu tehlikelere karşı koruma konusunda günümüz ebeveynlerinin bilinçlendirilmesi için ortak hareket edilmesi gerekiyor. ■ ARES

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

Geçtiğimiz aykiyle aynı aşağıdaki listemiz, şu ara çok hareketli değil donanım dünyası. Döviz kurlarının aşağı inmeyeceği öngörüsünde de bulunmak gerekirse, biraz da şansınıza güvenip birikmiş paranız varsa dizin sistemleri, korkmayın demek istiyorum. Yarın kâra geçerim diye beklerken, bugünkü zarardaki halinizi aramak hiç de şaşırtıcı olmuyor ne yazık ki bu dönemde. Onun dışında her zamanki gibi: Fikir, öneri hatta "bunlar nasıl sistem lan" tarzı her türlü mailinizi merakla beklemekteyim :) ■ İHSAN A.







## SEÇENEK 1: EKONOMİK

| | İŞLEMCİ/APU | ANA KART |
|---|---|---|
| | AMD RYZEN 5 2400G | B450M PRO4 |
| | 990 TL | 748 TL |
| **BELLEK** | **HDD** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| DDR4-3000MHZ C16 8GB | 500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD | 500W 80+ EU KUTUSUZ |
| 329 TL | 274 TL | 247 TL |
| TOPLAM: 2.588 TL | | |

## SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

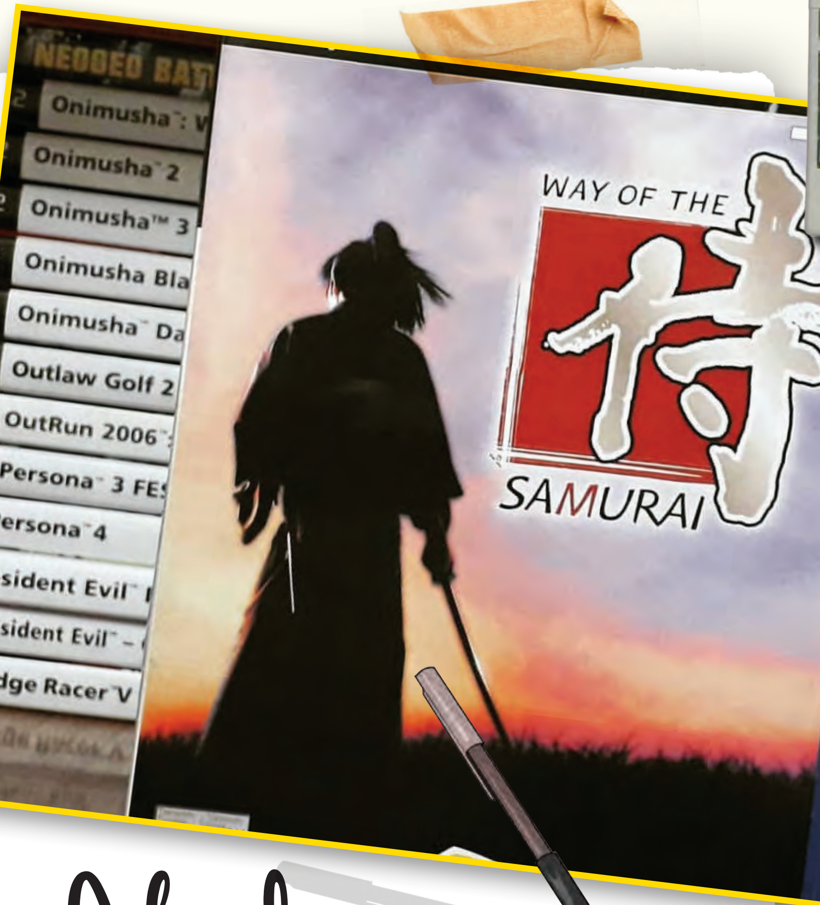
| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| MSI RX 570 ARMOR 4G OC GDDR5 | AMD RYZEN 3 2200G QU-AD-CORE 3.5GHZ-3.7GHZ | GA-AB350M-D3V AMD B350 |
| 1.259 TL | 723 TL | 330 TL |
| **BELLEK** | **HDD** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB) | 500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S | 500W 80+ SILVER KUTUSUZ |
| 364 TL | 274 TL | 344 TL |
| TOPLAM: 3.294 TL | | |

## SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| GEFORCE GTX 1660 TI 6GB GDDR6 | AMD RYZEN 7 2700 | PRIME B450-PLUS |
| 2.435 TL | 1.545 TL | 710 TL |
| **BELLEK** | **HDD** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| DDR4-2400MHZ C12 16GB (1X16GB) 1.35V | 1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB | 600W 80+ EU |
| 700 TL | 309 TL | 330 TL |
| TOPLAM: 6.029TL | | |

## SEÇENEK 4: YÜKSEK

| EKRAN KARTI | İŞLEMCİ | ANA KART |
|---|---|---|
| GEFORCE RTX 2080 | AMD RYZEN THREADRIPPER 1920X | X399 SLI PLUS |
| 6.863 TL | 2.810 TL | 2.421 TL |
| **BELLEK** | **SSD/HDD** | **GÜÇ KAYNAĞI** |
| DDR4-2666MHZ C16 32GB (2X16GB) DUAL 1.2V | SSD: 500GB 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 7MM HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S | 600W 80+ EU |
| 1.532 TL | 536 / 666 TL | 330 TL |
| TOPLAM: 15.157 TL | | |




# Piksel Günlükleri

## Medeniyet

Bu ay "Sen Bu Oyunu Bilmezsin" köşesinde yazdığım Way of the Samurai serisi var ya, işte serinin ilk oyununu Nisan ayında eBay'le İngiltere'den almıştım. Ne var ki dört gözle beklediğim oyun bir türlü elime ulaşmadı ve 2 aylık bir sürenin ardından üzülerek para iadesi aldım. Serinin oyunlarını genelde uygun fiyata bulmak pek mümkün olmadığından benim için büyük bir hayal kırıklığı olmuştu bu.

Geçenlerde çalıştığım şirketin sekreteri bir kargomun geldiğini söyledi. Şaşırmıştım, o gün beklediğim hiçbir paket yoktu çünkü. Bir de ne göreyim? Way of the Samurai gelmiş, ben siparişi verdikten tam 5 ay sonra! Üstelik satıcı kargoyu yeni gümrük yasası devreye girmeden önce yolladığı için de hiçbir vergi ödemedim, postacı öylece bıraktı gitti eskiden olduğu gibi. 5 ay boyunca gümrükte neden beklediğini, başına neler geldiğini sadece Tanrı bilir tabii.

Derhal satıcıya mesaj attım ve ülkemizdeki yeni gümrük yasası yüzünden süreçlerin sarpa sardığından bahsedip iade ettiği ücreti ona Paypal'la geri yollamak istediğimi yazdım. Ne de olsa adamın bir günahı yoktu, sorun bizim gümrüklerde gerçekleşmişti. İngiliz satıcıdan aldığım cevabı da aynen yazıyorum:

"Merhaba Emre. Paketin eline ulaştığını haber verdiğin için teşekkür ederiz. Ama bildiğin üzere biz ücretini iade etmiştik ve bu konuda hiçbir sıkıntımız yok. Onun yerine aynı parayı dilediğin bir hayır kurumuna bağışlarsan çok daha mutlu oluruz."

Medeniyet gerçekten de başka şey... ■ **EMRE S.**




# KONSOL

## Amiga 500

### Unutulmayan kız arkadaş

Amiga kelimesi İspanyolcada kız arkadaş anlamına geliyor; çocukluğu veya gençliği bu muhteşem bilgisayarla geçenlerin Amiga'yı asla unutamadıklarını düşünürsek Commodore firmasını bu isim seçimi nedeniyle kutlamak lazım.

Commodore 64 çok büyük bir başarı yakalayarak on milyonlarca eve girmişti. 1987'deyse firma bu sefer devrim niteliğindeki bir bilgisayarla, Amiga 500'le çıktı tüketicilerin karşısına. 64k hafızalı, 16 renkli, 1 Mhz işlemcili C64'ten sonra 16 MB'a kadar yükseltilebilir 512k hafızaya, 4096 renklik bir paketten seçilen 32 renk desteğine ve 7 Mhz işlemciye sahip bu bilgisayar herkesin aklını başından almıştı. Artık kasetler geride kalmış, disketlere geçilmişti, oyun ve programlar *ışık hızında* yükleniyordu. Üstelik bu bilgisayar gerçek multitasking sunuyor, aynı anda birden çok programın çalıştırılabilmesine izin veriyordu.

Amiga 500 bugün bile isimleri duyulduğunda düğme ilikleten bir oyun kütüphanesine sahip olan güçlü bir oyun bilgisayarı olmasının yanı sıra, yazılım desteğiyle de çok üst seviye bir ev bilgisayarıydı. Resim, müzik, 3D, kelime işlem, programlama yazılımları hem kullanımı rahat, hem de oldukça başarılıydılar. Üstelik döneminin en başarılı grafik arayüzlü işletim sistemlerinden biri olan Workbench'e de sahipti ki Workbench'in sunduğu çoğu özelliğin Microsoft Windows'ta ortaya çıkması için daha seneler geçmesi gerekecekti.

Genişletilebilirliği sayesinde açık mimarinin ilk örneklerinden biri olan Amiga 500, en çok satan Amiga modeli oldu. Sonrasında aralarında şahsi favorilerimden Amiga 1200'ün de bulunduğu daha gelişmiş modelleri de çıktı ancak bazı hatalı ticari kararlar ve PC'nin önlemez yükselişi Commodore firmasının tabutuna çiviyi çaktı. ■ **ESER**






# SADDAM'IN PLAYSTATION İLE AMERİKA'YI VURMASI

## Konsol mu yoksa toplu katliam silahı mı?

Tarihin en çok satan konsolu olan PS2'nin başarısını ve kalitesini burada tekrar tekrar dile getirmeye gerek yok diye düşünüyorum. Konsolun 2000 yılında satışa sunulmasının ardından satışları adeta infilak etti ve kısa süre içerisinde piyasada bulunamamaya başladı. Konsolun piyasada bulunamamaya başlamasıyla birlikte de dünya medyası tüyler ürperten bir haber manşeti sundu: Saddam yaklaşık 4000 adet PS2'yi Irak'a sokmuştu ve bunları birbirine bağlayarak yarattığı süper silahla ABD'yi vuracaktı.

Yazdığım şeyin doğruluğuna inanmıyorsanız dönemin yerli ve yabancı basınından paylaştığım haberlere bakmanızı, hatta bizzat kendinizin internette araştırmanızı öneririm arkadaşlar. Evet, medya çok ciddiydi. Piyasadaki PS2 yokluğunun sebebi Saddam'dı. Çünkü PS2 öylesine güçlü bir konsoldu ki Saddam aldığı 4000 konsolun parçalarını kullanarak bir süper bilgisayar yapacak ve balistik füzelerini bununla yönetecek Amerika'yı vuracaktı! Hem oyun oynatıp hem de DVD izletebilecek kadar güçlü bir sistemden bahsediyoruz ne de olsa. Hatta uzmanların görüşü 12-15 tane PS2'nin bir araya geldiği zaman pilotsuz bir savaş uçağını yönetebileceği yönündeydi. FBI konuyla ilgili soruşturma başlatmıştı ve ellerini çabuk tutmazlarsa Playstation 2 milyonlarca insanın ölümüne sebep olacaktı...

Şükürler olsun ki Saddam yarattığı süper Playstation füze sistemiyle hiçbir ülkeyi vurmadı. Tabii böyle bir sistem kurduğunun aksi de ispatlanmadı, keza buna değmeyecek kadar zırva bir haberdi çünkü. Belki de PS2'nin dönemine göre güçlü işlemcisini normal yollardan satın almanın konsolun içindekini kullanmaktan daha pahalıya gelmesi hınzır bir arkadaşı böyle bir habere itmişti. Konsolların birleştirildiği zaman daha güçlü bir sistem yaratacağı kısmı da yalan sayılmazdı fakat füze ve savunma sistemlerini yönetecek olması bilimkurgu sınırlarını bile aşardı.

Böylelikle Saddam'ın PS2'lerle Amerika'yı vuracağı haberi oyun tarihinin en büyük ve en absürt şehir efsanelerinden biri olarak yerini aldı. Street Fighter 2'de gizli karakter olarak Sheng Long'un olduğu efsanesini de geçemedi ama, onu da bir ara ele almak lazım. ■ EMRE S.

BAZEN SALLAMA HABER YAPAN GAZETECİLERİN YARATICIKLARINA HAYRAN KALIYOR İNSAN.

# SEN BU OYUNU BİLMEZSİN




## WAY OF THE SAMURAI SERİSİ *[PS2 / PSP / PC / PS3 / XBOX 360]*

GTA serisinin açık dünya tarzı oyunlarda yaptığı devrim ve elde ettiği başarıyla pek çok taklitçisi türemişti malumunuz: Getaway, Scarface, Godfather, Mafia, Saints Row ve daha tonlası. Ben de bu ay aynı mekaniği samuray dönemine uygulayan fakat özgürlük konusunda formülün üzerine çok fazla şey katan bir seriden bahsedeceğim: Way of the Samurai.

Serinin dört oyunu boyunca geçmişini pek bilmediğimiz bir ronin'i yönetiyor ve GTA gibi açık dünyada kafamıza göre takılabiliyoruz tahmin ettiğiniz gibi. Lakin oyunu rakiplerinden ayıran özellik şu: Karakterimizin geleceğini ve öykünün gidişatını vereceğimiz kararlar belirliyor. Öyle Telltale oyunlarındaki gibi diyalogların azıcık değişmesinden bahsetmiyorum, cidden kararlarınız ve aksiyonlarınıza göre komple değişiyor oyun. Köylülere mi yardım etmek istiyorsunuz? Tamam. Canınız biraz kötü mü olmak istedi? Ona da tamam. Ya da kritik bir karakteri oyunun ortasında öldürüp gidişatı tamamen değiştirmek mi istiyorsunuz? Hay hay. Ve bunun gibi daha onlarca farklı seçenek. Her seferinde farklı bir tecrübe sunan bir oyundan bahsediyorum, inanmanız için görmeniz lazım cidden. Üçüncü oyunda 40 civarı farklı son var diyeyim de oradan anlayın siz.

Bu tarz bir mekaniğin PS2 döneminde bile başarılmış olması gerçekten muazzam bir iş. E peki niye o kadar ünlü olmadı seri? Kılıç dövüşleri çok detaylı olduğu için öğrenmesi biraz zor ve zaman alıyordu. Ayrıca oyun ölünce direkt game over olup en baştan başlamanızı gerektirdiği için oyuncuları biraz da korkutuyordu. Birkaç teknik problem de cabası. Gelgelim bana göre önemsiz olan bu sıkıntıların ardında çok az oyunun sunabileceği kadar özgür hissettiren ve öyküyü şekillendirmenize izin veren bir seri var. O yüzden mutlaka bir deneyin derim. ■ **EMRE S.**

# SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

## CHRIS KAMARA'S STREET SOCCER *[PS1]*

Ülkeye hangi korsan oyunların gireceğini belirleyen komite kimlerden oluşuyordu bilmiyorum ama Chris Kamara's Street Soccer isimli bu oyun her korsan abimizde yer alırdı 2000'lerin başında. Normalde birbirlerinin yüzüne bile bakmayacak insanların aynı ortamda dura dura birbirine yürümesine benzer şekilde (İş yerlerindeki onca dedikodu nasıl çıkıyor sanıyorsunuz?) her korsan CD'cide gördüğüm bu oyuna karşı zamanla bir sıcaklık hissetmeye başlamıştım ben de. Nihayetinde bir gün aşırı kolanın yaptığı kafayla olsa gerek korsan CD'ciye "Bak çizikse geri getiririm ha?" dedikten sonra oyunu naylonundan tuttuğum gibi eve götürdüm. Keşke çizik çıksaydı.

Oyun başlangıç seviyede İngilizce sahibiyseniz adından da anlaşılacağı üzere bir sokak futbolu oyunu. Oyundaki tek lisanslı varlık Chris Kamara fakat o da oyunda yer almıyor. Kendisini tanımam etmem ama oyunda olduğu iddia edilen zahiri motion capture'ları ve bu lisans için çok da yüksek bir meblağ almadığını ses tonundan kolaylıkla anlayabileceğiniz maç anlatımını üstlenen, emekli bir futbolcu abimizmiş. Oyunda seçebileceğiniz takımlar da ülkeleri temsil eden atmasyon birer şehir takımı. Lakin Norveç'i temsil eden takım olarak Prag'ı yazdıklarını görünce ekibin oyun tasarım yeteneğinin coğrafya bilgisinden daha yüksek olması için dua ederken buldum kendimi.

Bu arada unutmadan oyun SJW akımının ilk atalarından, bazı takımlar sadece kadınlardan oluşuyor çünkü. Ama hiçbir takımda kadınlar ve erkekler karışık olarak yer almadığı için istediği etkiyi yaratamadı diye düşünüyorum. Zaten takımlar arasında pek bir fark yok, hepsinde de kontroller ve grafikler felaket (Yaşasın eşitlik!). Maçların 5'e 5 oynanması haricinde standart futbol oyunlarından tek farkı da kalecilerin leblebi gibi kurtarabildiği bir süper şut çekebilmeniz. Süper şut çekmeye uğraşmaktansa kalecilerin %100 gol yediği onlarca noktadan en az birini keşfetmenizi öneririm yani.

Sizin anlayacağınız oyunun konsola taktığınız zaman çalışması haricinde herhangi bir artısı yok. Gerçi o da artı sayılmaz, aksine oyunun en büyük eksisi. ■ **EMRE S.**






# EKİP ÜYESİ ÖLDÜ
## [METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN]

Snake. Birçoklarının kahramanlaştırdığı, kadar üstün yetenekli bir asker, büyük bir lider. Ama birçoklarının fark etmediği kadar da insandı aynı zamanda. Kurduğu askeri organizasyon Diamond Dogs'la Afganistan ve Afrika'da operasyonlar düzenledi, doğruluğuna inandığı şeyler için savaştı. Bu operasyonlar sırasında düşman askerlerini her zaman yok edilmesi gereken öğeler olarak görmedi, onları saflarına katmaya çalıştı yeri geldiğinde. Efsanevi asker Snake'e katılmaya istekliydi de zaten birçoğu. Denizin üstüne kurduğu üssü zamanla kalabalıklaştı, büyüdü. Askerlerinin her birini tanıyordu Snake, yeteneklerini ve zaaflarını biliyordu. Her birinin sahada veya üste farklı farklı görevleri vardı. Snake'le aralarında büyük bir saygı ilişkisi bulunuyordu. "Aile gibiydi" kavramı bir askeri organizasyon için ne kadar uygun olabilecekse Diamond Dogs için işte o kadar uygundu.

Diamond Dogs'un kuruluşunun aylar sonrasında üste bir parazit salgını yaşandı ve hastalanan askerler özel karantina platformundaki revire sevk edildi. Ancak parazitin doğası ve antidotu henüz çözülememişti ve bu sırada olaylar kontrolden çıkmaya başladı. Revirle bağlantı kesilmişti, Snake'se daha fazla askeri tehlikeye atmamak adına duruma kendi müdahale etmeyi tercih etti.

Olay en kötü tahminlerden bile daha kötüydü. Paraziti taşıyanlar bilinçlerini kaybediyor ve saldırganlaşıyordu. Dışarı, ışığa doğru gitmeye çalışıyorlardı. Dışarı çıkmalarına izin verilmemeliydi yoksa cesetlerinden beslenecek kuşlar paraziti üssün kalanına, hatta ana karaya taşıyacaklardı. Ellerinde antidot ve zaman yoktu. Yapılması gereken belliydi. Parazit bulaşmamışları kurtarmak, bulaşmışlarıysa...

Snake bilincini yitirmiş askerlerini bir bir, kafalarından vurarak, hızlı ve acısız bir şekilde öldürmeye başladı. Onları öldürdükçe yardımcı dijital yazılımı aynı mekanik ve soğuk sesle sürekli aynı uyarıyı veriyordu:

[Ekip Üyesi Öldü]

Parazitin bulaştığı askerler içinde henüz bilincini tam yitirmemiş, yerlerde sürünenler de vardı. Birisi "Neden ben... Neden ben..." diye söyleniyordu.

[Ekip Üyesi Öldü]

Bir başka birisi "Bizi öldürmek için mi geldin? Neden..." diye sormaya çalıştı.

[Ekip Üyesi Öldü]

"Boss, demek geldin. Bizi öldürmeye çalışıyorlar, yardım et..."

[Ekip Üyesi Öldü]

Bir odaya girdi sonra Snake, yaklaşık 10 asker birbirlerine silah doğrultmuştu. Hepsi yaralıydı ama henüz hiçbiri bilincini yitirmemişti. Snake'i görünce "kararı Boss versin" diyerek silahlarını indirdiler ve perişan halde olmalarına rağmen ayağa kalktılar, mümkün olduğunca vücutlarını doğrultmaya çalışarak selam durdular. Radyoda Peace Walker müziği çalıyordu ve odadaki bütün askerler hep bir ağızdan mırıldanarak şarkıya eşlik etmeye başladılar. Biraz önce kanlar içinde yerlerde yatan, birbirine silah doğrultmuş askerler hazır ola geçmiş, selam durmuş ve aynı barış şarkısını mırıldanıyorlar, Snake'in kaderlerine karar vermesini bekliyorlardı. "Emrinle yaşar, emrinle ölürüz Boss!"

[Ekip Üyesi Öldü]

[Ekip Üyesi Öldü]

[Ekip Üyesi Öldü].......

Snake askerlerinin kan ve cesetleriyle dolu koridordan dışarı doğru o güçlü duruşuyla yürüdü. Yapılması gerekeni yaptığını biliyordu. En azından aklı biliyordu bunu, bacakları değil. Birkaç adım sonra dizlerinin üstüne çöktü ve öylece kalakaldı... Buna sessiz bir çığlık eşlik etti... ■ **ÖMER**

# MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

## CHICAGO

Müzikallere antipati duyduğunu söyleyen çok kişiye denk geldim. Anlayabiliyorum tabii, alışık olmayana garip geliyor müzikal mantığı ancak yine de birkaç film var, o kadar iyiler ki isterseniz türden nefret edin, yine ayıla bayıla izlersiniz. İşte Grease, Moulin Rouge, Singin' in the Rain, La La Land ve birkaç film daha. Chicago da onlardan, en iyi film Oscar'ının hak eden filme gittiği nadir yıllardan olan 2002'den.

1920'ler Amerika'sının hiç tahmin edemeyeceğiniz bir şehrinde, biri gösteri dünyasının önemli isimlerinden (Renée Zellweger) biri de ev kadını (Catherine Zeta-Jones) olan iki kadın cinayetten hapse düşerler. Avukatları da müvekkillerini meşhur edip onlar için kamuoyu desteği alma gibi taktikleri seven bir adam (Richard Gere). İki çok iyi işlenmiş femme fatale ve bir de pek iyilik timsali olmayan bir avukatın başrolünde olduğu, iyi bir hikâye.

Ve ah o müzikal sahneler. Ortalık kararır, sahne ışıkları açılır, ortam adeta bir tiyatro sahnesine dönüşür ve offf... Sadece şu sahneye bakıp, müziklere ayrı, danslara ayrı, oyunculuklara ayrı, kostümlere, ışıklandırmaya, sembolizme, yaratıcılığa, her şeye ayrı hayran olmamak, filmin tamamını izlemek için gaza gelmemek mümkün mü: tinyurl.com/ogz-145-chicago. Ha yalnız kadınlara karşı bir korkunuz varsa izlemeseniz daha iyi belki de, daha da korkar hale gelebilirsiniz. ■ ÖMER



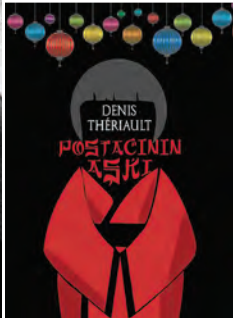




## POSTACININ AŞKI

DENIS THÉRIAULT






Elime nereden geçtiğini tam olarak hatırlayamadığım, ince bir kitap bu. Fiyat etiketini birisi hunharca yolmuş, bu da beni hediye olduğunu düşünmeye itiyor. Thériault'un iki kitabından biri, ki üç ödül alan ilk kitabını değil de eksantrik ve kısa bu ikinci hikâyesini yazıyor olmam da hayatın cilvesi işte.

Aslında kitabın ne orijinal adı ne de İngilizce çevirisi aşk kelimesine yer vermiş ama bir yandan da öyle acayip bir konusu var ki ne ad verseniz hikâyenin bir kısmı eksik kalıyor. Bilodo işine sağdık bir postacı. Kendi bölgesine yakın olabilmek için taşınmış. Beş sene içinde sadece bir kere, o da ailesinin cenazesine gitmek için izin almış. Ve başkalarının postalarını okuyor. E şimdi o kadar kusur kadı kızında da... Yok, tamam şaka yapıyorum da anlayacağınız tuhaf bir adam Bilodo. Başına ne geliyorsa da bu mektup okuma alışkanlığı yüzünden geliyor.

Sıradan faturalar, tebrik ve taziye mesajlarının arasından bir adamla karşılıklı haiku'lar değiş tokuş eden bir kadına âşık olan Bilodo, mektupların asıl sahibinin ölmesiyle adamın yerine geçer ve kadınla kendisi yazışmaya başlar. Kitabın rastlantı mı, büyülü gerçeklik mi olduğunu çözemediğim sonunu bozmayacağım. Ama okuyup da teorilerinizi paylaşmaya gelirseniz de hayır demem yani. ■ GÜLHİS



# TATLI HAYAT

"Nerelerden nereye, İhsan beyle zevcesi..." 2000'lerin başında televizyon izlediyseniz, büyük olasılıkla tanıdık gelecek bir şarkının sözleriyle giriş yaptım nostaljik dizimize. 2001-2004 yılları arasında, çeşitli kanallarda 100'den fazla bölümü yayınlanmış, bugün bile internetten tekrar seyredince gülümsetmeyi başaran, klasikler arasına girmeyi hak etmiş bir yapım, Tatlı Hayat'ın jenerik müziğinin sözleri.

Haluk Bilginer ve Türkan Şoray'ın başrolleri paylaştıkları, "orta direk" semtlerinden, kısa sürede zengin olup "sosyetik" bir siteye taşınan, "kuru temizleyiciler kralı" İhsan Yıldırım, ailesi ve komşuları arasında geçen, ismiyle müsemma tatlı bir sitcomdu Tatlı Hayat. Hatırladığım ilginç bir not; yirmi bölüm kadar seyrettikten sonra, 1980 ve 90'larda ABD'de ekrana gelmiş Jefferson's dizisinden uyarlama olduğunu öğrenmiştim. Karakterler, espriler, göndermeler ve hikâyenin ülkemize güzel şekilde uyarlandığını gösteren bir durum olarak hatırlarım. İki sahnede bir kapıyı çalan komşulardan İstanbullu Rum Yorgo (Neco), eşi Feraye (Çolpan İlhan) ve birbirinden sıra dışı renkli anıları, komik tavırlarıyla herkesi güldüren emekli diplomat İrfan bey (Celal Kadri Kınoğlu), çalan kapıyı asla açmayan hizmetçi Menekşe (Asuman Dabak), evin oğlu Başar (Emre Altuğ), bahşiş almadan adım atmayan görevli Muharrem (Veysel Diker), dizinin yıllar sonra bile aynı samimiyetle güldürebilmesinde, inandırıcı oyunlarıyla büyük pay sahibi olmuşlardı.

Haluk Bilginer'in komedi dalındaki uzmanlığını bir kez daha gösterdiğini, İhsan'ın annesi rolündeki Sevinç Aktansel'i ve Yorgo ile Feraye'nin kızı rolünü iki dönemde paylaşan Meltem Ören ve Gamze Özçelik'in de adlarını zikrederek, aramızdan ayrılmış olan Çolpan İlhan ve Sevinç Aktansel'i rahmetle anarak ve ilk bölümünden itibaren izlemenizi tavsiye ederek kapatalım, bu sevimli, eğlenceli nostaljik sayfayı. ■ **NOYAN**




## KINGS OF LEON

# COME AROUND SUNDOWN

Şahsen benim sevmediğim Kings of Leon albümü yoktur ama yine de herkes şunda mutabıktır ki KoL kendini Only by the Night'la buldu. İşte bu da ondan bir sonraki albümleri.

Bu albüm benim için tam bir yaz tatili, uzun yol albümüdür. Eğer ki alternatif rock seviyorsanız, bu albümü dinlemediyseniz ve bir araba yolculuğuna çıkacaksanız, işte tam o zamana saklayın Come Around Sundown'ı. Çok mu şey istiyorum? Belki de. Ama ne zaman bu albümden bir şarkı duysam aklıma iki yanı sarılı turunculu albüm kapağıyla aynı renkteki otlarla kaplı, hiçliğin ortasındaki yollar ve yanık ot kokusu geliyor. Belki de The Immortals yol şarkısı gibi gizlenen bir kişisel arayışı anlattığı için...

Evet belki içinden bir Sex on Fire çıkmadı bu albümün. Yine de, Radioactive'le tempo tutup Back Down South'la country müziğin kıyılarında dolaşmak ve Caleb Followill'in kendine özgü sesi, insanın bu albüme, sevilen bir kitabın ucu kıvrılmış sayfası gibi her yaz yeniden ve yeniden geri dönmesine yetiyor. ■ **GÜLHİS**



Oyungezer
SAYI: 145 - 2019/11

ISSN: 1307-8933

**Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**İmtiyaz Sahibi**
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Yazı İşleri Müdürü**
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

**Görsel Yönetmen**
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

**Reklam İletişim**
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

**Yönetim Yeri:**
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

**Basıldığı Yer:**
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

**Basıldığı Tarih:** 4 Kasım 2019
**Dağıtım:** TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık





**Küçük bir rica...**
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

PS4 Pro

4K HDR

A HIDEO KOJIMA GAME

# DEATH STRANDING™

GELECEK SENİN ELLERİNDE

TÜRKÇE ALTYAZI



18 www.pegi.info




KOJIMA PRODUCTIONS



